PlayStation 2 • GameCube • Xbox • N-Gage • Game Boy Advance • Arcade

Joypad

N° 138 février 2004

E MAGAZINE DES CONSOL

HITMAN CONTRACTS

LE TUEUR À GAGES SE CONFESSE

RAZ-DE-MARÉE JAPONAIS

Biohazard Outbreak (PS2)
Donkey Konga (GC)
Naruto 2 (GC)
Front Mission 4 (PS2)
SNK vs Capcom (NG)
Winning Eleven Tactics (PS2)
O•to•gi 2 (Xbox)...

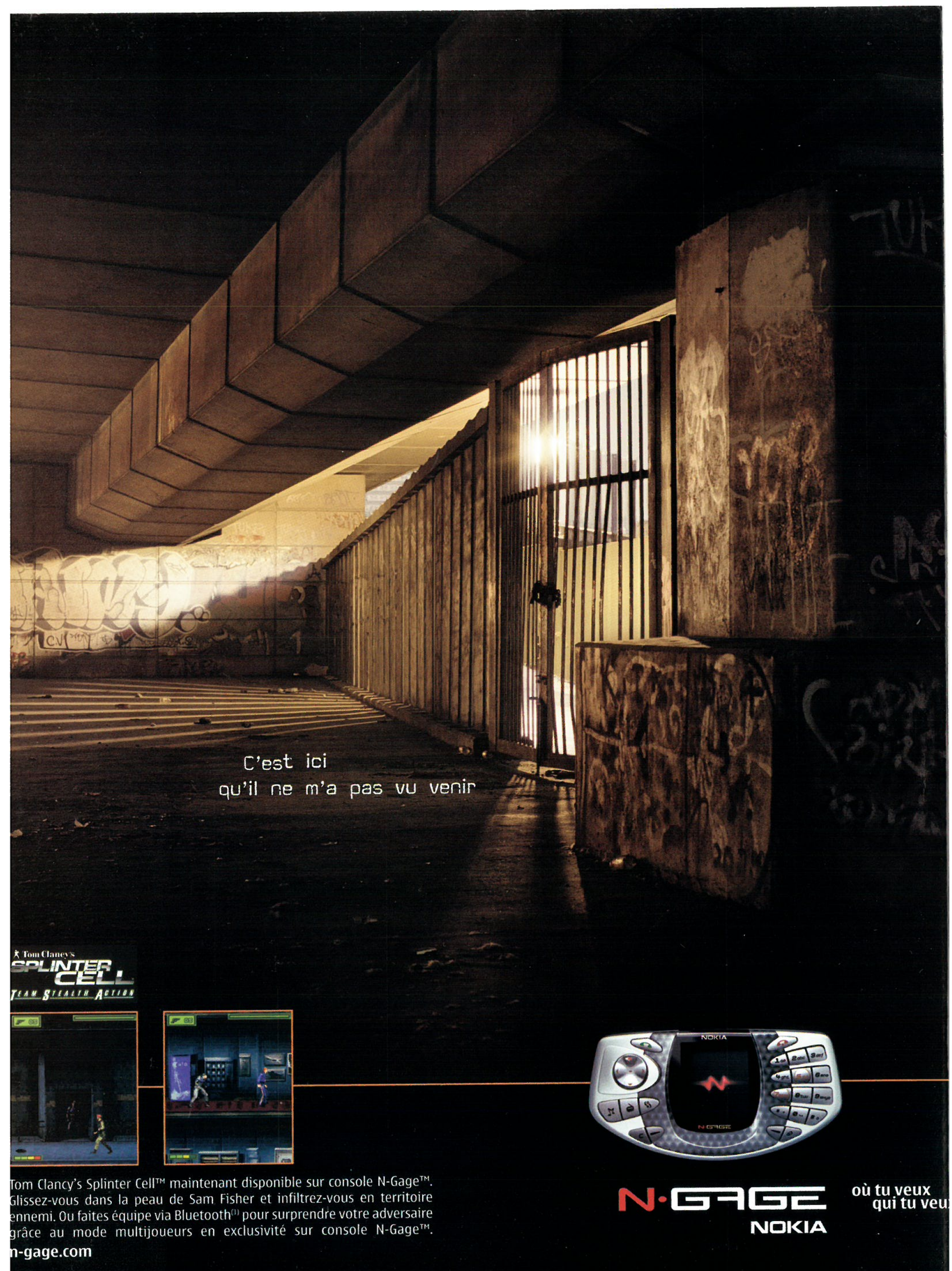
ET PARCE QUE ÇA FAIT PLAISIR

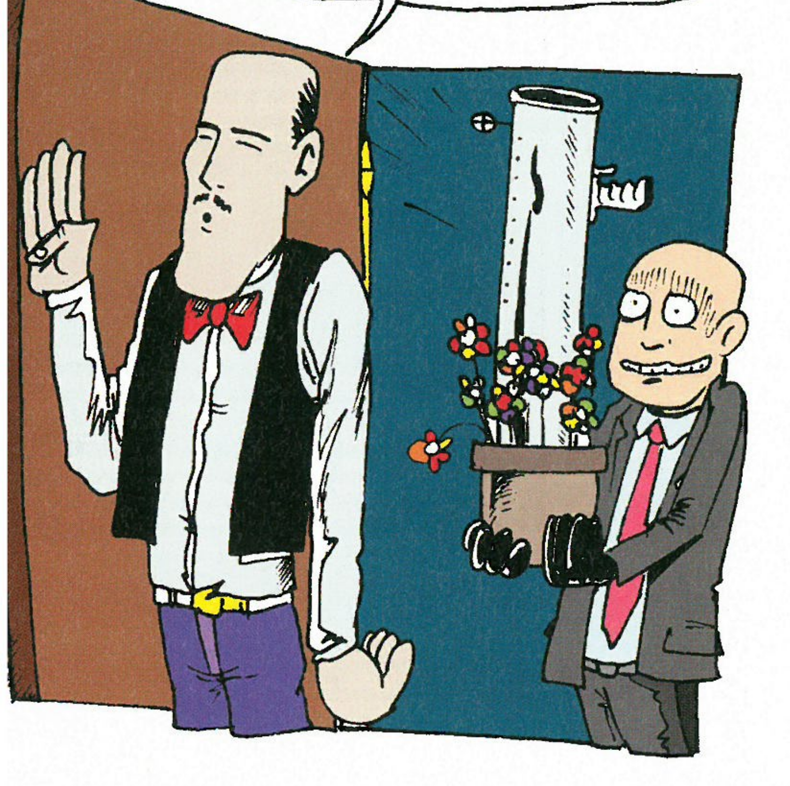
Du nouveau sur Final Fantasy XII
Les premières images de Silent Hill 4
Jeu vidéo : de l'art ou du cochon ?
Metal Gear Solid The Twin Snakes débarque
Premiers tours de piste sur Race Driver 2
Nuits blanches sur FFXI Online
Chantez avec un ours...



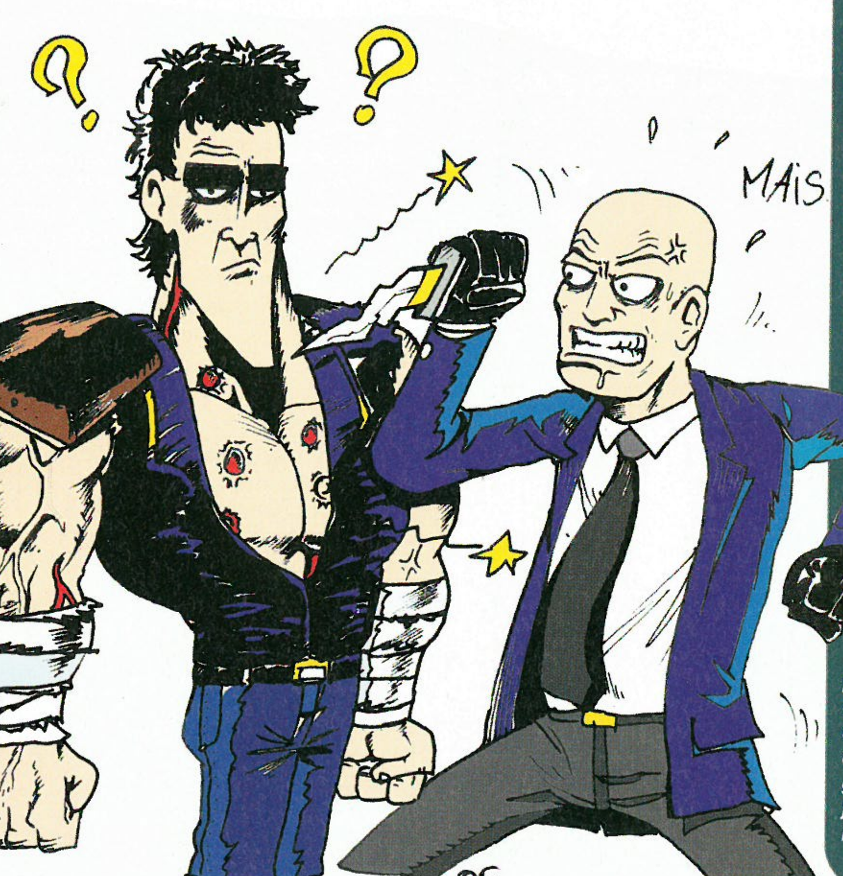


N° 138 • France métropolitaine 5,50 € • ANT-GUY 5,80 € • REU 6,90 € • BEL 5,50 € • CH 9 FS • AND 5,50 € • CDN $ 8,75 • LUX 5,50 € • MAR 70 DH • PORT cont 5,50 € • TOM 1400 F C


C'est ici
qu'il ne m'a pas vu venir
Tom Clancy's
SPLINTER CELL
TEAM STEALTH ACTION
NOKIA
Tom Clancy's Splinter Cell™ maintenant disponible sur console N-Gage™.
Glissez-vous dans la peau de Sam Fisher et infiltrez-vous en territoire ennemi. Ou faites équipe via Bluetooth(1) pour surprendre votre adversaire grâce au mode multijoueurs en exclusivité sur console N-Gage™.
n-gage.com
N·GAGE
NOKIA
où tu veux
qui tu veu







Voilà, ça recommence. Le gentilhomme célibataire, ou l'illustration parfaite de la faiblesse humaine. J'assiste à l'instant à la première du Tournez manège nouvelle génération. On leur a dit qu'il était beau, riche, tendre et généreux : une pièce unique. On le leur a répété et elles y ont pensé, peut-être cru. Le libre arbitre, la liberté de penser dressent alors les réticences en remparts. Mais le conditionnement n'en a que faire, toutes succombent, à la première rencontre, au rêve qui leur a été promis. Les plus farouches en tremblent au moment du verdict, toutes fébriles.
Lui, gentleman par essence et d'une pureté « avérée », est un homme moderne. La plastique des divines créatures en couverture des magazines ne lui fait plus tourner la tête. Il les voit partout et elles l'entourent. Lui est là pour la chercher, elle, sa moitié idéale. Lui, le même, qui, malgré une sollicitude et une sensibilité affichées, choisit celles aux gros nénés.
Cela pourrait ressembler à une fable, c'est une triste réalité. Face au martelage, à la propagande, nous faiblissons. Le conditionnement, qu'il soit volontaire ou non, nous prépare et guide nos choix. Cinéma, télévision, littérature ; qu'elle soit fiction ou fait divers, l'intrigue doublée de décès attire. Le jeu vidéo, c'est quasiment 1 jeu sur 2 qui fait étalage d'armes à feu et de violence. C'est un personnage fictif sur une jaquette, arme à la main, 1 jeu sur 2. Et on en redemande. Mon agacement ne vient pas du propos tenu, mais de sa fréquence. Encore un gun en couverture, je suis faible. C'est vrai. C'est l'étincelle qui interpelle, l'explosion qui fascine, la destruction qui récompense. Mais sommes-nous condamnés à guerroyer, battre et exécuter le restant de nos vies de joueurs ? L'épée retrouve son fourreau le temps venu. Méditons… et attendons Hitman Contracts…

Teckos

sommaire

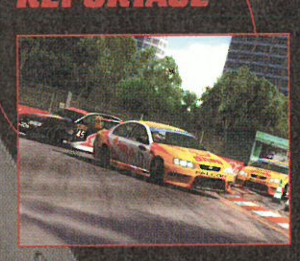
Chapeau, n.m. – 1) Coiffure de forme le plus souvent rigide (opposé à bonnet, coiffe). FAM. Bitos, galurin. Partie supérieure d'un champignon. Chapeau chinois : Instrument à percussion formé d'un cône métallique garni de clochettes. 2) Texte court qui surmonte et présente un autre texte (après le titre). Chapeau d'un article de journal.



News (du français nouveauté), n.f. - Caractère de ce qui est nouveau, chose nouvelle. Japon, n.m. (en jap. Nihon). - Pays d'Asie (Extrême-Orient), baigné à l'O. par la mer du Japon, à l'E. par l'océan Pacifique et formé par un chapelet d'îles et d'îlots, orienté S.-O.-N.-E, et s'étendant sur env. 2500 km. 370 000 km². 127 860 000 hab.



Dossier, n.m. - 1) Partie d'un siège sur laquelle on appuie le dos. 2) Ensemble des pièces relatives à une affaire et placées dans une chemise. Constituer, établir un dossier. Dépouiller, étudier, examiner un dossier. La pochette, la chemise qui contient ces pièces. Ouvrir, fermer un dossier : *s'occuper d'une affaire, la classer.*



Reportage, n.m. - Œuvre d'un journaliste qui témoigne de ce qu'il a vu et entendu. Faire un reportage sur le Burundi. Reportage photographique, filmé, télévisé, radiodiffusé. Reportage publicitaire. « Il pouvait trouver à Oran la matière d'un reportage intéressant. » *(Camus)*

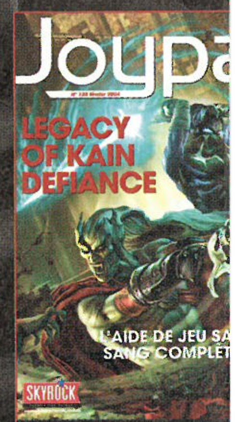




Avant-première, n.f. - 1) Réunion d'information pour présenter une pièce, un film, une exposition, avant la présentation au public, l'ouverture. Des avant-premières. *- Article publié par un journaliste convié à cette réunion.* 2) En avant-première : *Avant la présentation officielle, publique.* Projeter un film en avant-première.

LEGACY OF KAIN DEFIANCE

***Booklet (du français livret) n.m. - 1) VX. Petit livre. - SPÉCIALT. Catalogue explicatif. Le livret d'une exposition. 2) Petit registre.** Livret militaire individuel, reproduisant les indications contenues au registre matricule. **COUR.** Livret de famille, remis aux époux lors de la célébration de mariage. **- Livret scolaire :** Carnet de notes scolaires et d'appréciation des professeurs.*



Joypad est édité par Future France S.A.S. au capital de 3 995 378 euros, Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
Présidente directrice générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Directrice générale – Finances et administration : Jane Wray
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam

Commission paritaire : 0305K73360
Numéro ISSN en cours

Prix au numéro : 5,50 euros
Date de parution : 24 janvier
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
Abonnements France au 03 28 38 52 39
Tarifs 1 an : 11 numéros
France : 39,90 euros
Tarif étranger au 03 28 38 52 39
abonnementsjoypad@cba.fr

VENTE AU NUMÉRO
Anciens numéros : 03 28 38 52 39

Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Zone industrielle - Boulevard de la Marne 77120 Coulommiers

Distribution : Transport Presse

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Teck Hao Tea (Teckos)
Chefs de rubrique : Angel Davila (Angel) et Julien Hubert (Julo)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
1er rédacteur graphiste : Frédéric Thibault
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro : Sébastien Bigay (Dirk), Damien Bigini (Dam), Julien Chièze (Gollum), Adeline Clère (maquette), Yamina Djarir (SR), Tristan Ducluzeau (Tristan), Eric Ferrand (illustration), Arnaud Frey (Arnosan), Mathieu Ghorbani (Blutch), Richard Homsy (Spy), Gianni Molinaro (Plume), Karine Nitkiewicz (Karine), Vincent Oms (Vince), Kim-Long Tran (Keem Kong) et Gilles Viellard (maquette).

101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38
Fax : 01 41 27 64 85

PUBLICITÉ
Directeur commercial publicité : Jérôme Adam
Directeur de publicité : Gilles de Guillebon
Chefs de publicité : Guillaume Pontoire et Matthieu Duzan
Responsable trafic : Maguy Édouard (01 41 27 38 12)
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00

DIFFUSION
Responsable : Florence Lourier (01 41 27 44 66)
Responsable de l'abonnement : Thibault Béchet
Chef de produit vente au numéro : Olivier Riva

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Jacqueline Galante (01 41 27 38 71)
Chargée de fabrication : Solenn De Clercq

Télématique 3615 Joypad
Centre serveur : Nudge

Ce numéro comprend un encart abonnement jeté entre les pages 98 et 99, ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages qui ne peuvent être vendus séparément.

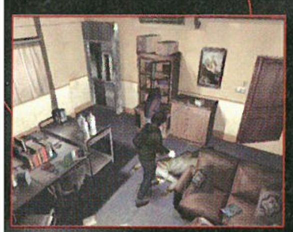
Future France est une filiale du groupe The Future Network PLC. The Future Network PLC a pour mission de répondre aux besoins d'informations de personnes qui partagent une même passion. Notre but est de la satisfaire en créant des magazines et des sites Internet offrant une information de qualité et des conseils pour gagner du temps et de l'argent, mais aussi un réel plaisirde lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes de presse dont la croissance est la plus forte dans le monde. The Future Network PLC publie aujourd'hui plus de 90 magazines en France, Italie, Grande-Bretagne et aux Etats Unis, 20 sites Web et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe accorde également une licence à 80 magazines dans 28 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres. (Code : FNET)
www.thefuturenetwork.plc.co.uk



Imprimé en France
Printed in France
Joypad est une marque déposée.

JOYPAD 138 FÉVRIER 2004

ZOOMS — 69



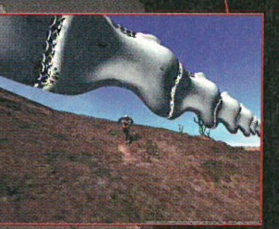
Zoom, n.m. - ANGLIC. Effet d'éloignements ou de rapprochements successifs obtenu par la variété des plans, avec un objectif à focale variable. APPOS. Effet zoom, au cinéma. - PAR EXT. L'objectif qui permet cette fonction. Prendre des photos au zoom. FIG. Zoom sur les nouveautés (cf. gros plan* sur...).

TESTS — 97



Test, n.m. - ANGLIC. Procédé d'évaluation des caractéristiques d'une substance, d'un corps, d'un organisme ou d'une fonction. - TECHN. Essai partiel de fonctionnement, STATIST. Épreuve de validité. 1) Test (psychologique) : Épreuve, impliquant une tâche à remplir avec une technique d'évaluation précise. Examen, contrôle périodique.

CÔTÉ PÉCÉ — 124



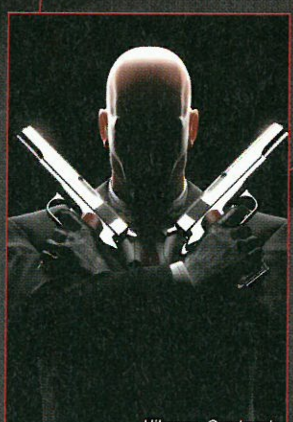
Côté, n.m. - 1) Région des côtes (de l'aisselle à la hanche). Recevoir un coup dans le côté. « Il a deux trous rouges au côté droit. » (Rimbaud). Point* de côté. La partie droite ou gauche de tout le corps. Se coucher sur le côté. (...) Pécé, n.m. - INFORM. Machine électronique de traitement numérique de l'information, exécutant à grande vitesse les instructions d'un programme enregistré.

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Hot, adj. inv. - Ce dit du jazz joué avec force, avec un rythme violent, « échauffé » (opposé à cool) Style hot. Il « siffle un air hot » (Queneau). - N.m. Le hot. À ne pas confondre avec Hotte, n.f. - hote XIIe ; frq. °hotta -1) Grand panier ou cuve, qu'on porte sur le dos au moyen de bretelles (ou brassières). Hotte de vendangeur, pour le transport des raisins du lieu de cueillette aux bennes. En pages 23 et 60.



Silent Hill 4: The Room



Hitman: Contracts

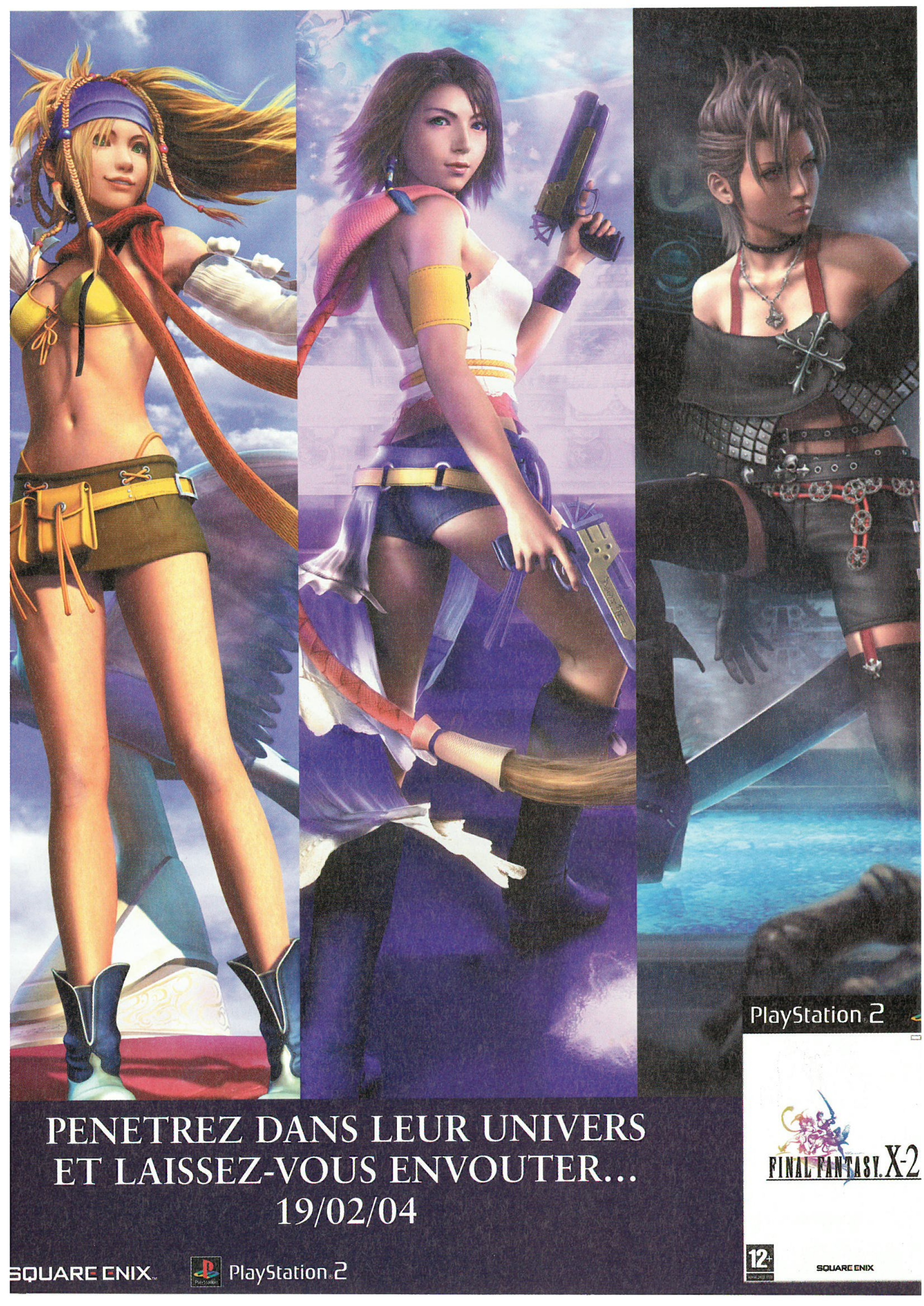
PlayStation 2

GameCube

Xbox

Game Boy Advance

Neo Geo



PlayStation 2
FINAL FANTASY X-2
12+
SQUARE ENIX
PENETREZ DANS LEUR UNIVERS
ET LAISSEZ-VOUS ENVOUTER...
19/02/04
SQUARE ENIX
PlayStation 2

Toutes les SORTIES de ces prochains MOIS

Bonjour les amis ! Durant toutes ces années, je me suis souvent imaginé en train d'écrire mon dernier article. Ben voilà, paf, je suis en plein dedans. J'aurais voulu sortir par la grande porte en vous annonçant une myriade de news fantastiques et de jeux qui déchirent, mais non, même pas. Au lieu de ça, je me vois dans l'obligation de broder le texte pour camoufler la pauvreté d'actu qui accompagne habituellement le mois de février. Monde de merde ! Côté reportage, il n'y a pas grand-chose hormis Race Driver 2, concocté par mon frère spirituel, Julo, qui a dû abandonner sa magnifique Elena une journée entière pour visiter la ferme Codemasters. À tel point que, pour la première fois depuis des années, la douce et extraordinaire Karine a pu rester chez elle un mois entier et rentabiliser le loyer de son appart. Heuuuuuu... en se creusant bien le cervelet, on trouve toutefois les premières infos sur The Getaway 2, des nouvelles photos de Dark Alliance II et de Riding Spirits II. Argh, que des suites, bonjour la créativité ! Heureusement que pendant ce temps, les Japonais se la donnent grave. Square dévoile de nouveaux éléments sur FFXII, l'adaptation de Ghost in the Shell pointe le bout de son nez, Tekki Taisen et son paddle de l'enfer font parler d'eux et les Pokémon sont encore dans la place. Sans oublier bien sûr l'avant-première de Metal Gear Solid The Twin Snakes, de mon pote Gollum, qui baboule sévère. Ouf, il y a de quoi faire en fin de compte. Gégé, la secrétaire de rédaction de l'extrême, aura eu du pain sur la planche. L'honneur est sauf, je peux partir la tête haute !


Jump Festa 2004



Akeome



Akemashite omedetou gozaimasu ! J'espère que vous avez passé de très bonnes fêtes de fin d'année. Au Japon, comme tous les ans, le passage à la nouvelle année ne s'est pas fait sans un show télévisuel sans précédent. L'année dernière, nous avons pu assister à des combats opposant des catcheurs à des lutteurs de K1. Cette année, c'est le « blanka-esque » Bob Sapp qui a affronté le dieu vivant Akebono, sumotori ultra connu, érigé au rang de yokozuna, le top du top ! Un des meilleurs combattants du circuit K1 contre LE sumotori, une affiche de rêve. Hélas pour nos amis les Japonais, Akebono et ses 220 kilos n'a tenu que 2 minutes 52 face à un Bob Sapp déchaîné. À l'issue du combat, ce n'est ni plus ni moins Mike Tyson qui a déclaré ne pas craindre un combat contre le vainqueur de cette rencontre ! L'audimat va encore exploser. Tout comme notre tirelire, qui cette année va en prendre un sacré coup. Allez, au hasard, FFXII, GT4, MGS3, Dragon Quest V, Biohazard 4... Sans compter la tonne de jeux encore non annoncés officiellement. Le nouveau Zelda sur GC qui sera dévoilé à l'E3, DOA4 qui sera présenté au TGS et PLEIN de bonnes surprises à venir, chez Square Enix et Sega (un indice, c'est l'année du singe...) notamment. Comptez sur nous pour vous tenir au courant, et bonne année !

Arnosan

Nintendo en Chine

Une fois n'est pas coutume, c'est en Chine que le père Noël a décidé de passer avec son traîneau avant de m'apporter un cadeau. Non, ce n'est pas le dernier portable qui fait four à micro-ondes ou encore le set de couteaux du maître des nems, mais la dernière console Nintendo en date ! Voici tout ce qu'elle a dans le ventre.



Super Mario 64, du pur bonheur. Il fut un temps, Nintendo savait faire des Mario en 3D.

Machine : iQue
Sortie en Chine : Disponible
Sortie en Europe : Jamais



Satoru Iwata l'avait annoncé lors de la première journée du TGS (voir news Joypad 135), Nintendo se lance sur le marché chinois ! Quelques mois se sont écoulés et voilà, la fameuse iQue est disponible depuis le 21 novembre dernier en Chine. What's in the box ? La console-manette, un câble vidéo/alimentation qu'il faudra brancher (sur la télé et le secteur), une petite cartouche détachable (qui s'enfonce sous la manette et permet de transférer les jeux) et divers documents (notice et garantie). Pour environ 40 euros, vous pourrez acheter cette N64 « recarrossée ». L'iQue est vendue de base avec une version remasterisée de Dr Mario. Si vous désirez jouer à autre chose, il faudra trouver un iQue Depot (nom de la borne servant à transférer les jeux). Il en existe dans la plupart des grandes boutiques. Ensuite, moyennant environ 50 centimes d'euros, vous obtiendrez une carte à gratter. Une fois le code révélé, vous le rentrez dans la borne tout en insérant la fameuse cartouche détachable dont nous vous parlions auparavant. Une fois à la maison, vous enclenchez la cartouche dans la manette. Après dix à quinze secondes, le jeu sera ensuite à l'intérieur de l'iQue. Il se lancera presque instantanément lors de la deuxième utilisation. Au niveau du design, on ne peut pas dire que l'iQue soit une réussite. Ça ressemble très vulgairement à un pad N64 au niveau de la disposition des boutons, excepté le bouton « Z » qui se retrouve sous le bouton « L » en haut de la manette.

▲ *Outre une croix directionnelle peu convaincante, les boutons Start et Reset sont espacés de deux millimètres. Nintendo nous a habitués à de meilleurs designs.*



▶ *Voici les cartes avec les codes permettant de transférer des jeux entre le iQue Depot et la cartouche.*



Il y a quoi au menu ?

L'interface permet de choisir entre les jeux présents dans la bête et éventuellement de faire le ménage. Pour le moment, une dizaine de titres sont disponibles. On retiendra surtout Ocarina of Time, Starfox, Super Mario 64, Wave Race... Tous ces titres ayant bénéficié d'une localisation quasi intégrale, voix comprises pour Wave Race ou Starfox par exemple. Pour jouer à plusieurs, l'entreprise est périlleuse. Le premier joueur servant de serveur, les autres venant se greffer sur lui par l'intermédiaire d'un adaptateur vendu séparément. Nintendo a mis 1 million d'iQue sur le marché chinois. Il y a très peu de chances (aucune ?) de voir un jour débarquer la bête en Europe. Cette dernière fera au moins à n'en pas douter le bonheur des collectionneurs !

Front Mission Online

Selon le type de « Legs » que vous choisissez pour votre Wanzer, votre rapidité de déplacement ou à atteindre des endroits élevés variera.

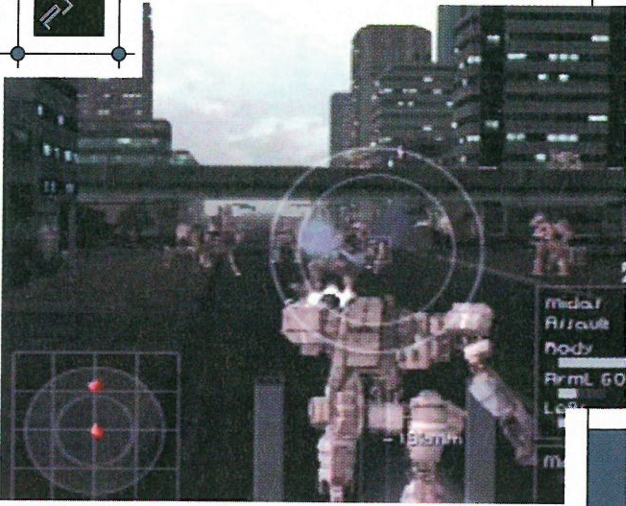




Le bazooka est l'arme idéale pour faire le ménage. Il vous faudra cependant pas mal d'expérience pour le manier correctement et infliger un maximum de dégâts.

On peut dire que les gens du studio 6 bossent d'arrache-pied. Après Front Mission 4 (testé en Zoom dans ce numéro page 76), les équipes de Toshiro Tsuchida planchent sur un opus « online » de cette excellente série. Front Mission Online (titre encore provisoire) se déroulera pendant les affrontements de la deuxième guerre de l'île d'Huffman, à la fin du XXIe siècle. Quelles troupes rejoindrez-vous ? Celles de l'U.S.N. ou de l'O.C.U. ? Le moteur graphique sera celui de Front Mission 4. La configuration des Wanzer semblera également bien familière aux fans de la série : réglages à la limite de l'autisme, choix du blindage et des armes... Petite nouveauté, la vitesse de votre Wanzer apparaîtra en permanence à l'écran. Les musiques ont été confiées au très prometteur Hidenori Iwasaki, qui a déjà signé, entre autres, les partitions de FM4 et les arrangements de FF Crystal Chronicles. Front Mission Online sera le deuxième jeu PlayOnline après FFXI et sortira comme ce dernier sur PC et PS2. La première phase de test de ce MMOSTRPG (!!!) est annoncée pour le printemps, uniquement au Japon.

Éditeur : Square Enix • **Machine :** PS2
Sortie au Japon : Fin 2004
Sortie en Europe : N.C.



Le radar en bas à gauche permet de déterminer l'appartenance des Wanzer environnants. Ici, pas un ennemi en vue.



Ce Wanzer est équipé de lance-grenades. Idéal pour balayer un large rayon en une seule attaque. Les dégâts sont en revanche plus limités par rapport à une arme classique dans la majorité des situations.

Star Ocean 3 Director's Cut





Les attaques spéciales sont un véritable régal pour les pupilles. Il suffit de jeter un coup d'œil à ce « Vertical Air Raid » pour s'en convaincre.



Après une première sortie l'année dernière ternie par la présence d'un bug qui faisait planter les premières séries de PS2, Star Ocean 3 ressort sous l'appellation « Director's Cut ». Au menu de cette version : plus aucun bug, de nouveaux persos et de nouveaux embranchements scénaristiques... Que du bonheur ! La principale nouveauté étant la présence d'un mode « Versus » dans lequel vous pourrez affronter vos camarades de jeu en formant une équipe de trois persos. La difficulté du jeu a également été ajustée afin de le rendre plus accessible. L'équipe de Yamagishi san avait dû faire quelques concessions lors de la sortie de la première version, mais cette fois-ci, ils se sont lâchés sur deux DVD (au lieu de l'unique DVD qui constituait la première édition) ! Si Star Ocean devait sortir en Europe, c'est sans doute de cette édition que nous hériterions. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que cette petite merveille pointe le bout de ses octets dans notre verte contrée.

Éditeur : Square Enix • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : 22 janvier 2004
Sortie en Europe : N.C.



Les combats en mode Versus seront le prétexte à des affrontements à trois contre trois. Il va falloir la jouer fine et tactique pour en sortir vainqueur.

FINAL FANTASY XII

Éditeur : Square Enix
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Été 2004
Sortie en Europe : N.C.

Après avoir annoncé en grande pompe Final Fantasy XII au mois de novembre dernier au Japon, Square Enix étanche notre soif d'informations avec de nouvelles révélations. Voici les toutes dernières infos en date, rien que pour vous !



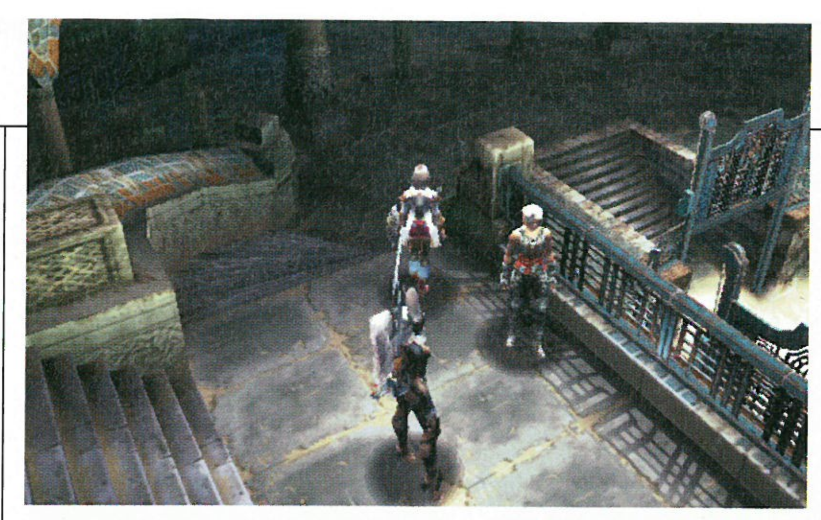
Vaan, Ashe et Fran se déplacent tous les trois sur la carte. Ici, il s'agit d'un désert gigantesque sous un magnifique ciel bleu.

Voici le moyen d'avoir une vue imprenable sur Dalmasca : se placer sur les hauteurs, à l'intérieur du clocher !

Petite piqûre de rappel pour les deux du fond qui n'ont pas suivi. FFXII se déroule sur Ivalice, un monde imaginé et conçu par Yasumi Matsuno depuis son arrivée chez Square en 1995. L'histoire commence quand l'armée d'Archadia (le plus grand empire d'Ivalice) décide d'annexer le royaume de Dalmasca, un endroit stratégique pour son expansion. Ashe, héritière du trône de Dalmasca, prend la tête de la résistance et a juré de tout faire pour venger la mort de son père, roi défunt. Sa rencontre avec Vaan, un jeune résident des bas-fonds de ce royaume, marquera le début de l'aventure et changera à tout jamais l'histoire d'Ivalice.

Deux nouvelles têtes

Nos deux héros ne seront pas seuls pour braver les armées d'Archadia. Ils rencontreront rapidement Fran et Balflear. Honneur aux dames, commençons par la charmante demoiselle aux oreilles de lapin (!!!). Comme nous le supposions dans le précédent numéro, Fran est une Viera, une des races présentes dans FFT-A. Rappelons que ce dernier et FFXII se déroulent dans le même monde. Rien de plus normal donc de croiser, entre autres, des Viera. Cette combattante hors pair, qui sait aussi jouer de ses charmes, est habituée aux situations extrêmes. De plus, elle est rompue à différents styles de combat (escrime, mains nues...). Son passé contient cependant de nombreuses zones d'ombre. Son âge n'est pas précisé mais on peut parier qu'elle est relativement âgée, étant donné son expérience dans nombre de domaines et le fait que l'espérance de vie des Viera est supérieure à







Un des moments les plus mémorables des CG de FFXII sera sans doute les affrontements entre les différentes armées. Un vrai déluge visuel !



Balflear fera profiter Vaan de sa grande expérience en lui prodiguant de nombreux conseils.



Balflear demande à Fran si elle ressent le « Mist ». Mais qu'est-ce donc ? Encore un des nombreux mystères de FFXII.



Nos trois héros se trouvent face à un dinosaure gigantesque. Remarquez que Balflear utilise un fusil et Fran un arc pour cet affrontement.

celle des Hume (les humains). Pour compléter le tableau, elle s'occupe aussi de la maintenance du vaisseau de Balflear. Ce jeune Hume de 22 ans a la réputation d'être un « voleur chevaleresque ». Sa cible préférée ? Les gens opulents et tape-à-l'œil ! Sans véritable famille ni port d'attache, cet homme épris de liberté vole aux quatre coins de l'empire à bord de son vaisseau. Il fera régulièrement profiter nos deux héros de son expérience. Son arme de prédilection est le fusil, mais « il se peut qu'il puisse utiliser d'autres armes », selon Hiroshi Minagawa, designer. Fran et Balflear ont une confiance aveugle l'un en l'autre, et ce malgré leur différence de race.

D'autres infos !

Voici, pêle-mêle, d'autres news. À la demande de Yasumi Matsuno, les persos se baladeront sur la carte avec leur arme à la main, comme dans FFXI. Yasumi Matsuno étant un grand fan de ce FF (son perso est un magicien rouge pour la petite histoire). Il existe d'autres personnages principaux en plus de Fran et Balflear. Une partie des équipes de FFX et FFXI travaille actuellement sur FFXII afin de régler divers détails, au niveau de l'affichage et de la gestion des polygones notamment. Les cartes seront immenses, sans atteindre la taille de celles de FFXI (pas besoin de marcher deux heures pour aller d'un point à un



Cette photo saura à coup sûr vous convaincre des charmes de Fran. « Elle saura jouer de ses atouts », nous révèle Hiroshi Minagawa.

Vaan sera plongé dans des endroits gigantesques. Ici, on dirait bien qu'il est dans un donjon.

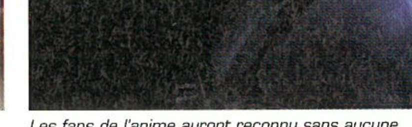
autre). La caméra tournera sur la carte et dans les donjons. Plusieurs compétences ont aussi été révélées lors du dernier trailer diffusé à l'occasion du Jump Festa. Ainsi, on pourra retrouver des compétences bien connues : Harisenbon (également dénommée 1 000 needles en US, qui est une magie bleue dans FFV, entre autres), Sennage (Coin Throw, un classique), Anti, Aerora (sort d'air niveau 2), Wotara (sort d'eau niveau 2) et enfin Aeroja. Ce dernier sort a une appellation intéressante. En effet, la dénomination propre aux FF veut que les sorts de magie se terminent par « A », « RA » ou « GA » selon leur niveau de puissance. Or là, nous voyons une nouvelle terminaison, « JA ». S'agirait-il d'un sort de niveau 4 ? Les sorts les plus puissants étant traditionnellement classés sous les sorts moins robustes (dans la séquence que nous avons pu voir, Aeroja était situé sous Aerora et Wotara), nous sommes en droit de nous poser la question. Voilà qui ferait un peu de sang neuf dans la série qui se contente de trois niveaux de magie depuis des lustres. Rappelons que le titre est en développement et qu'il vaut mieux prendre la dernière info avec des pincettes. Plus de news et de révélations dès que possible sur ce titre qui s'annonce comme une véritable tuerie.

Balflear est un pirate de l'air aguerri malgré son jeune âge. Et il adore chambrer ses opposants. Cette pose est un peu sa marque de fabrique pour provoquer ses adversaires.

Les différentes expressions sur les visages des personnages sont vraiment bluffantes.

Cela faisait un petit moment (bientôt sept ans) qu'aucun jeu n'était sorti autour de la licence *Ghost in the Shell*, le fabuleux anime de Mamoru Oshii, à qui l'on doit aussi *Avalon* et *Patlabor 2*. Sony a décidé de remédier à cela et a appelé les petits gars de Cavia à la rescousse !





Les fans de l'anime auront reconnu sans aucune difficulté Batou. Trois autres personnages viendront lui prêter main-forte.

Ghost in the Shell Stand Alone Complex



Éditeur : Sony C.E.J.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 4 mars 2004
Sortie en Europe : N.C.

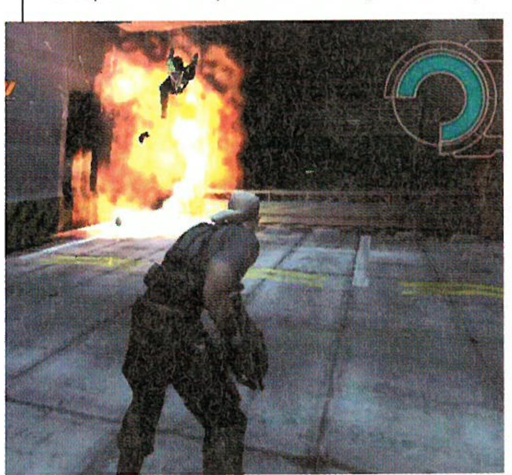
L'action se déroule en 2030 après J.-C. Dans un monde où l'informatique et les réseaux sont omniprésents, rien de plus normal de voir que de plus en plus de cyber criminels essaient d'exploiter les points faibles de ce gigantesque réseau. C'est pour traquer ces malfaiteurs qu'un escadron rattaché au 9e département de la sécurité publique a été appelé, plus connu sous le nom de « Koukaku Kidoutai ». Ce groupe d'intervention est constitué de 4 membres. Pour le moment, seuls deux d'entre eux ont été dévoilés. À la tête de cette équipe de choc nous retrouverons donc la charmante Motoko Kusanagi, qui sera épaulée par le très musclé Batou.

Un peu d'action

Ghost in the Shell Stand Alone Complex s'inscrit dans la lignée directe de Cool Girls ou Kunoichi, à savoir un jeu de « action shooting adventure », rien que ça. Le panel de coups de chaque personnage a l'air très complet. Vous pourrez utiliser vos poings et vos pieds pour faire le ménage, rebondir sur les murs et utiliser trois types d'armes (lourdes, à courte et longue distance). Selon le perso que vous dirigerez, le gameplay variera. Ainsi, Batou fera un peu moins de cabrioles sur les murs, mais n'hésitera pas à tout exploser à l'écran pour se frayer un passage. Une bonne initiative pour briser la linéarité du gameplay inhérente à l'utilisation d'un seul perso. Pour ne rien gâcher, le jeu regorge de cinématiques de qualité, qui restent cohérentes avec l'image des persos de l'anime. Vous l'aurez compris, tous les éléments sont théoriquement réunis pour nous faire oublier le simulateur de cafard du même nom sorti en 1997 sur PSone. On vous en reparle très bientôt.

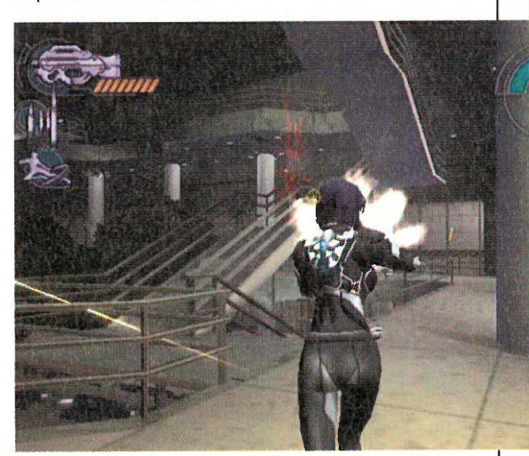


Motoko est une véritable pro du kung-fu. J'en connais un qui va avoir mal aux dents d'ici deux secondes !





Que cela soit avec des armes ou à mains nues, Motoko Kusanagi est une véritable tigresse. Mieux vaut la compter parmi ses amies.



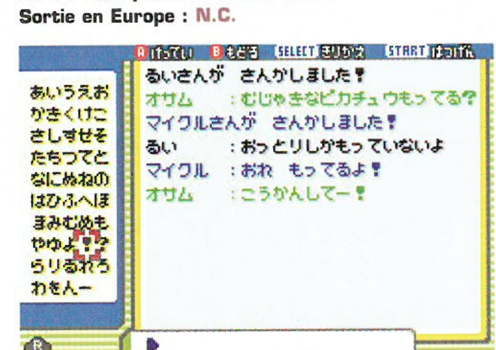




Pokemon Fire Red et Leaf Green

Nintendo avait annoncé lors du dernier TGS les sorties de Pokemon Fire Red et Leaf Green. Ces deux épisodes sont basés sur les versions Rouge et Verte de Pokémon sorties en leurs temps ancestraux sur GBC. Un peu de neuf, histoire d'essayer de faire passer la pilule. Les graphismes ont été un peu mis au goût du jour et rappellent ceux de Saphir et Rubis. En outre, le joueur pourra choisir cette fois-ci entre un garçon et une fille au début de l'aventure. La principale innovation vient de l'utilisation de l'adaptateur sans fil multijoueur qui sera commercialisé parallèlement à la sortie des deux titres. Une « union room » permettra même à plusieurs joueurs de se réunir, organiser des affrontements de Pokémon et même discuter, via une interface spécifique.

Éditeur : Nintendo • **Machine :** Game Boy Advance
Sortie au Japon : 29 janvier 2004
Sortie en Europe : N.C.



Une fois dans la « union room », vous pourrez accéder à une fonction « chat ». Cette dernière vous permettra de communiquer avec les joueurs environnants.





Tout comme les déplacements sur la carte, les combats ont été mis au goût du jour. Qui de Pikachu ou de Bulbizarre aura le dessus ? Le suspense est entier.





Un index vous permettra de répertorier tous vos Pokémon. Ici, les Pokémon qui se trouvent dans la forêt.

Tekki Taisen

XBOX



Si le cœur vous en dit et que vous avez un peu de temps, confectionnez un emblème pour votre équipe.

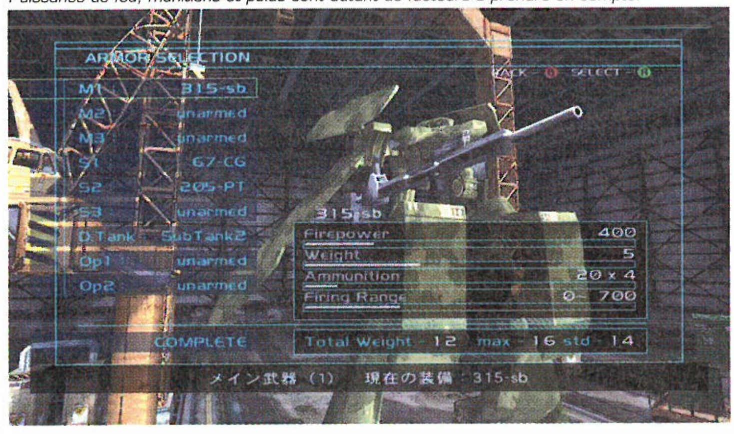
On peut dire qu'Atsushi Inaba est un producteur complètement hors norme. Non content d'être le père de deux ovnis vidéoludiques, Viewtiful Joe et Gyakuten Saiban, ce saint homme est aussi à la tête du développement de Tekki, le simulateur de méchas vendu avec sa manette qui doit peser entre 300 et 400 kilos et vous met de suite dans la peau d'un pilote. Après avoir provoqué plusieurs tours de rein et des centaines de lumbagos à tous les heureux possesseurs de cette tuerie, voilà que notre homme remet ça cette année avec une version compatible Xbox Live. Tekki Taisen vous permettra de tout blaster, mais cette fois-ci en équipe, et contre d'autres humains peut-être encore plus perfides que vous. Tekki Taisen (qui sera dénommé Steel Battalion: Line of Contact en dehors du Japon) sortira le 26 février prochain et sera vendu dans un pack comprenant la manette, Tekki premier du nom et l'opus online. Aucune annonce pour le moment en ce qui concerne la disponibilité de ce pack en Europe.

Éditeur : Capcom • **Machine :** Xbox
Sortie au Japon : 26 février 2004
Sortie en Europe : N.C.



Graphiquement, rien ou presque n'a évolué. Pas la peine de changer une équipe qui gagne !

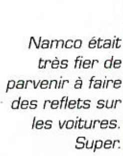
Il faudra faire des choix cruciaux lors de l'équipement de votre robot. Puissance de feu, munitions et poids sont autant de facteurs à prendre en compte.



ARCADE

Wangan Midnight Maxi Boost





Namco était très fier de parvenir à faire des reflets sur les voitures. Super.

Rappelez-vous, c'était il y a deux ans. Namco tentait alors de lancer une nouvelle franchise de jeux de voiture, en concurrence directe avec Shutokou Battle ou encore Initial D. Tournant sur System 246 (une PS2 boostée destinée à l'arcade), le premier opus n'avait pas trouvé son public. Namco tente aujourd'hui de rectifier un peu le tir avec Wangan Midnight Maxi Boost (titre provisoire). Au menu des nouveautés, des graphismes revus à la hausse, et surtout un système de cartes comme Initial D pour sauvegarder son avancée et ses réglages. Hélas pour l'éditeur de Yokohama, le combat paraît bien mal parti face à Sega et son titre star, qui en est à sa troisième révision et qui connaît un succès monstre dans les salles obscures japonaises.

Éditeur : Namco • **Machine :** Arcade • **Sortie au Japon :** Début 2004
Sortie en Europe : N.C.



Voici la fameuse carte qui vous permettra de conserver vos paramètres et de ne pas tout reprendre à zéro. Mieux vaut tard que jamais.



Une petite balade au cœur de Tokyo vous tente ? Direction Roppongi et la « Tokyo Tower » visible au fond sur la gauche.

Nano Breaker

PS2

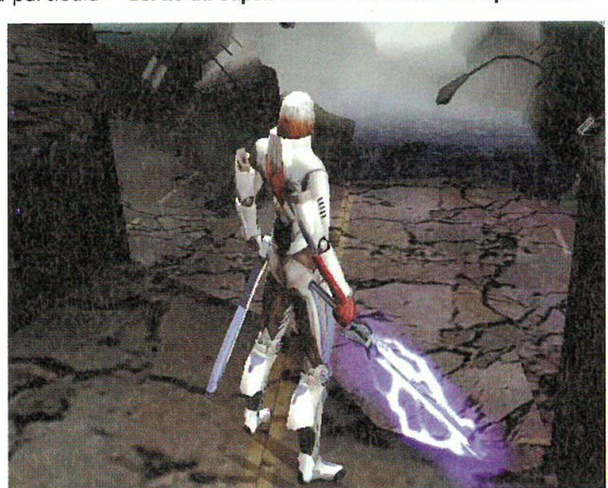
Scénariste de Tokimemo à ses débuts, Igarashi est aujourd'hui LE Monsieur Castlevania depuis Symphony of the Night (PSone).

C'est la ville de San Francisco qui a été retenue pour l'annonce de la prochaine production d'Igarashi, et plus précisément le « Sony Metreon Theater ». Pour ceux qui ne le connaîtraient pas, nous lui devons la majorité des derniers Castlevania sortis sur consoles ! Cet amateur de vampires a décidé de se lancer dans une production d'un genre un peu différent. Son petit nom ? Nano Breaker, un jeu d'action en 3D qui se déroulera dans un futur proche, dans des villes dévastées. La particularité de ce titre réside dans l'arme du héros. En effet, sa « plasma blade » aura le pouvoir de se modifier à volonté ! Voilà qui devrait nous réserver pas mal de surprises, connaissant le goût prononcé d'IGA pour les jeux macabres et à l'ambiance malsaine. Nano Breaker sortira cet automne sur PS2 aux États-Unis. Pas de date pour l'Europe ou le Japon (!).

Éditeur : Konami • **Machine :** PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.



Regardez les litres d'hémoglobine répandus sur le sol, une vraie boucherie. On a déjà froid dans le dos.



Ici, la « plasma blade » du héros est en mode électrique. Elle a l'air de savoir tout faire cette épée !

Il vient de découvrir que chez Free le haut débit est à 1024 k ... pour le même prix.

Pour seulement 29,99 euros par mois, modem USB/Ethernet inclus, l'Internet haut débit est maintenant à 1024 k sur la France entière. Vous n'avez aucun engagement de durée et aucun frais d'accès au service.
De plus, si votre zone géographique est couverte par la Freebox vous bénéficiez d'un débit de 2 mégas, du téléphone gratuit en France Métropolitaine et d'un accès gratuit à plus de 100 chaînes de télévision numérique !



Inscription : www.free.fr ou par téléphone au 3144.

Sous réserve d'éligibilité de votre ligne.





Sega avait sorti toute une armée de Puyo. 2004 sera l'année Puyo, selon le développeur basé à Ootori.

Organisé par la Shueisha, le groupe de presse qui possède tous les magazines basés autour du titre *Jump*, le Jump Festa est un festival destiné à tous les fans de mangas. Anime, mangas et jeux vidéo ayant toujours fait bon ménage, rien de plus naturel que de trouver les stands de plusieurs développeurs sur ce salon. Voici un condensé de la version 2004 du Jump Festival !



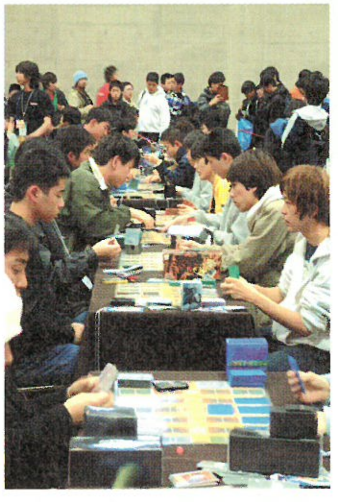
Jump Festa 2004

Comme à l'accoutumée, la grande famille Shueisha avait décidé de planter sa tente à Makuhari Messe, qui accueille également le TGS et l'AOU. À peine sorti du train, on s'apercevait que la gare de Kaihin Makuhari était entièrement bariolée aux couleurs de l'usine à publier des mangas. Tôt le matin, la foule était venue en masse. La file d'attente, large de 10 mètres, faisait même le tour du bâtiment ! Une fois à l'intérieur, la foule n'était pas aussi dense qu'on pouvait l'imaginer de l'extérieur. Les principaux acteurs du monde du jeu vidéo avaient bien sûr leur stand. Faisons un petit tour du propriétaire. Konami mettait en avant Shaman King, Tennis no Oojisama et bien évidemment le mondialement célèbre Yu-Gi-Oh. De nombreuses tables permettaient d'ailleurs de s'adonner aux jeux de cartes basés sur cette juteuse licence. Tonton Sega s'est montré plus discret, et mettait l'accent sur Puyo Pop Fever, qui sortira très prochainement sur PS2 avant de déferler sur toutes les autres machines du marché (même la DC !). On pouvait aussi voir quelques bornes avec Kunoichi et Sonic Heroes.

Sur le stand de Tomy, c'est Naruto 2 GC qui a attiré les foules. Namco présentait Baten Kaitos, qui n'a pas trouvé son public au Japon, et Tecmo, un énième Gallop Racer. Bandai a créé le show avec de nombreux spectacles live basés sur Naruto Narutimate Hero. Enfin, le meilleur pour la fin, Square Enix dévoilait une toute nouvelle vidéo de FFXII, avec l'apparition de Fran et Balflear (toutes les infos en page 10 de ce numéro). Bref, un Jump Festa sans grande nouveauté, mais qui ne traverserait pas Tokyo pour voir le dernier trailer de FFXII ?


Sonic était bien sûr là pour prendre un bain de foule au milieu de ses fans.







Il fallait s'armer de patience avant de découvrir le dernier trailer de FFXII, concocté spécialement pour l'occasion. En deux mots : ÇA CALME !

TELECHARGE

LES PLUS GRANDS JEUX SUR TON MOBILE!

Tom Clancy's

SPLINTER CELL

EXTENDED OPS.

L'INFILTRATION CONTINUE SUR TON MOBILE...

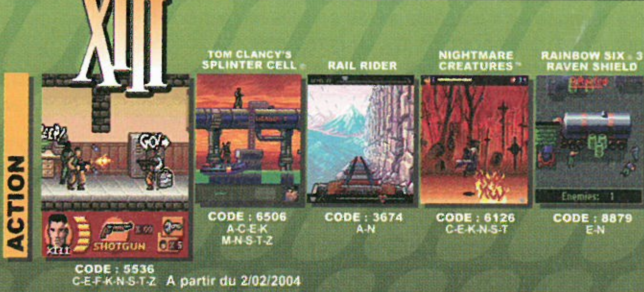
HEALTH ALARM 03:00 MENU
HEALTH ALARM 10:44 MENU
HEALTH ALARM 02:18 MENU

Appelle le 08 99 70 02 02*

Munis-toi du code du jeu et suis les instructions **Coût moyen : 3€****

CODE : 5139
C-E-K-N-S-T-Z
A partir du 2/02/2004

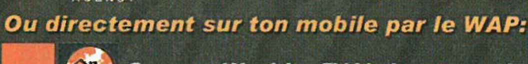




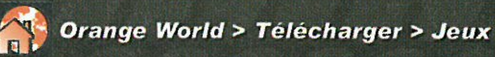




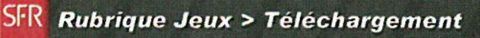
Ou directement sur ton mobile par le WAP:



Orange World > Télécharger > Jeux



Rubrique Jeux > Téléchargement



Rubrique Jeux-Fun

Applis Java > Jeux Vidéo > Gameloft
uniquement avec les téléphones mobiles Mitsubishi M341i et Nec N341i



Vérifie la compatibilité des jeux sur ton mobile en retrouvant la lettre correspondante dans le catalogue de jeu

Nokia 3510i : N / Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800 : E
Nokia 7650, 3650, 6600, N-Gage : C / Nokia 3410 : A
Sony Ericsson T610 : B / Sony Ericsson Z600 : F / Motorola T720 : M
Motorola V300, V500, V525, V600 : K / Sharp GX10 : S / Sharp GX20 : T
Samsung E700 : D / LG 5300i, 5400, 7100 : L / Sagem My V-65: Z

AVENTURE

PRINCE OF PERSIA LES SABLES DU TEMPS
CODE : 9578
C-E-K-N-S-T-Z

PRINCE OF PERSIA HAREM ADVENTURES
CODE : 1222
A-C-D-E-K-L
M-N-S-T

RAYMAN 3
CODE : 2987
C-E-K-N-S-T-Z

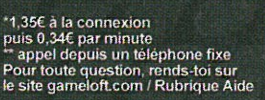
GULO'S TALE
CODE : 4727
K-M-N-S-Z

Egalement disponible sur PlayStation® 2
www.prince-of-persia.com

UBISOFT

Pour la Belgique, envoie FUN JY41 par SMS au 3443 et choisis ton jeu dans le catalogue. (Un SMS coûte 1€. Coût total = 3€ + frais d'envoi du SMS et de connexion WAP).

Suisse : Envoie PLAY JY41 par SMS au 9911 et choisis ton jeu dans le catalogue. (Un SMS coûte 2,4FS. Coût total = 4,8FS + frais de connexion WAP).



*1,35€ à la connexion puis 0,34€ par minute
** appel depuis un téléphone fixe
Pour toute question, rends-toi sur le site gameloft.com / Rubrique Aide



www.gameloft.com



Testé il y a deux mois dans notre rubrique import (Joypad 136, 9/10), Siren s'apprête déjà à faire son entrée en Europe. Au programme : une ambiance excellente, quelques bonnes idées et un gameplay assez original pour apporter enfin un peu de fraîcheur au genre éculé du Survival Horror.



Certains personnages sont bien armés, mais la plupart du temps il faudra préférer la discrétion et la fuite.

Forbidden Siren

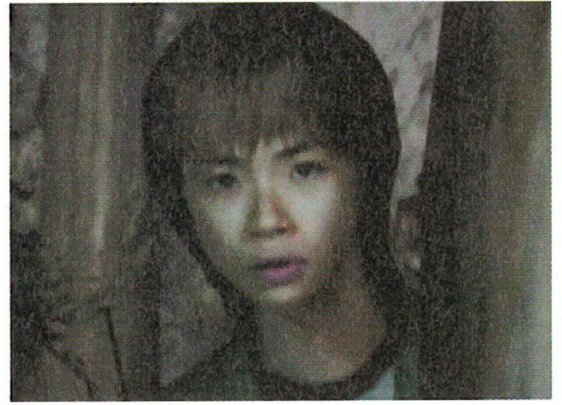
Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004

Dans Forbidden Siren, vous n'incarnez pas un héros, mais plus d'une dizaine de personnages différents. Ils ont en commun une position géographique (un vieux village japonais bien glauque) et une incompréhension totale des événements qui les entourent... La population semble être en effet victime d'une « zombification » en bonne et due forme, qui rend chaque paysan et chaque habitant hostile et dangereux. Le jeu est ainsi découpé en « missions » très simples (en général fuir d'un point A à un point B), qui se compliqueront progressivement et vous délivreront de plus en plus d'indices pour comprendre ce qui se trame. En outre, vous pourrez également jeter un œil à l'emploi du temps des protagonistes, dont les histoires s'entremêlent.

Visions d'horreur

Côté gameplay, Forbidden Siren donne dans la simplicité, la panoplie de mouvements n'étant pas très étendue (on peut courir, s'accroupir, tirer, frapper, allumer ou éteindre sa lampe torche). La plupart des personnages ne possédant pas d'armes à feu, vous vous sentirez souvent démuni et fragile. La luminosité extrêmement réduite et la caméra très proche du personnage forcent cette sensation, tandis que les musiques et les bruitages provoquent un certain malaise. Pour vous frayer un chemin en toute sécurité, il faudra utiliser le don que tous les personnages ont en commun : le « Sightjack ». Cette capacité vous autorise à voir à travers les yeux des ennemis qui vous entourent, histoire d'espionner leurs rondes et de voir votre position par rapport à eux. Toutes les mécaniques de gameplay sont basées là-dessus, tandis que la réalisation impeccable et le scénario dévoilé par bribes s'occupent brillamment du reste. Sinon, bien sûr, le jeu ne manquera pas de vous surprendre et de vous faire sursauter de temps à autre, même si la première heure de jeu s'est avérée assez calme. Bref, on est impatients de s'y adonner plus profondément, et pas plus tard que le mois prochain avec le test.

Julo



Le soin apporté aux textures des visages est impressionnant.

Le SightJack permet de voir à travers les yeux des ennemis.



Vous serez occasionnellement accompagné d'un autre personnage qu'il faudra aider.

en bref



TU PLONGES, TU RAQUES !

Amateur de défis extrêmes, Kirk Jones traversait une mauvaise passe. Du coup, notre ami a décidé de se mesurer aux chutes du Niagara en tentant de bon matin un plongeon de cinquante-quatre mètres. Du coup, plouf, yallaaaaa, quelques côtes cassées et... eh bien, béni des dieux, Kirk a survécu ! Sauf que la police l'attendait en bas avec une serviette bien chaude, une amende de 1800 euros et une interdiction de séjour d'un an dans le parc de Niagara. C'est ça d'être un aventurier moderne...



XBOX, LE DOCUMENTAIRE !

Dans la grande série « les bonnes idées farfelues censées faire vendre de la Xbox au Japon », voici la nouvelle trouvaille de Microsoft Japan : produire un documentaire TV dédié à la Xbox ! Zouuuper. Baptisé « X-Factor: Inside Microsoft's Xbox », ce programme produit par Film Oasis dure près d'une heure et présente la conception de la table bass... euh, de la Xboîte, ainsi que des interviews d'Ed Fries (vice-président de la Game Division de Microsoft). C'est génial, grâce à cette heure pédagogique, les ventes vont probablement doubler. Voire tripler, voire même sextupler. Si, si, c'est la demoiselle qui le dit...



Télex

Si l'on en croit une news parue dans le magazine nippon Dorigama, Nec Interchannel continuera à supporter la Dreamcast en 2004. Pour la beauté du geste...

BAISSERA, BAISSERA PAS...

Malgré d'importantes ventes de fin d'année, de nombreux analystes américains prédisent des résultats globaux (constructeurs et éditeurs) bien inférieurs aux prévisions. Ainsi, toujours aux USA, la PS2 n'aurait pas atteint ses objectifs de 10 millions de consoles écoulées en 2003 et s'approcherait plus des 7 millions d'unités vendues. Du coup, les rumeurs de baisse de prix circulent. Des annonces concernant un repositionnement du prix de la PS2 et de la Xbox pourraient alors avoir lieu lors de l'E3 2004. À suivre.



en bref 

MON GRAND SAPIN, ROI DES FORÊTS...

Espoirs et légendes séculaires auront suffi à entretenir un mythe : celui des sapins de Noël coupés avant la pleine lune. Dotés de pouvoirs cosmiques phénoménaux, ces êtres de sève et de bois seraient censés mieux se conserver... Eh bien patatras, à cause d'une récente étude de la Technische Universitaet de Dresde, tout cela ne serait que foutaise. Ah ! infamie, ah ! cruelle désillusion. Grand sapin, brûler tu vas !



Télex

Après une année chez Nobilis, les prochains titres Midway seront désormais distribués en France par Konami. SpyHunter 2, Roadkill et Arcade Treasures sont les premiers, hum... « hits » concernés.

SEGA KIFFE L'EYETOY !



Après le raz-de-marée EyeToy orchestré par les joueurs, c'est au tour de certains gros éditeurs de succomber aux charmes high-tech de cette petite caméra pas comme les autres. Ainsi, Sega Japan viendrait de signer un accord avec Sony pour équiper la plupart de ses salles d'arcade nippones de bornes EyeToy ! Rappelons que le phénomène a débuté en Europe (près de 2 millions d'unités écoulées) et vient tout juste de débarquer aux États-Unis et au Japon. Pour une fois qu'on passe en prems...

Télex

Les mélomanes pourront remercier Vivendi Universal Games qui vient de mettre en ligne l'intégralité de la B.O. de Bilbo le Hobbit (qui n'est pas top remarquez). Hop, c'est ici que ça se passe : ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/hobbit/other/thehobbit_music_soundtrack_mp3.zip !

FINIES LES HISTOIRES DE Q

La GameCube c'est bien, mais le Q, c'est encore mieux. Enfin, disons plutôt que « c'était » mieux. En effet, après 2 années de production, Matsushita vient d'annoncer l'abandon de la fabrication de cette console hybride GC/lecteur DVD. Une vraie déception pour ce bel instrument tout chromé qui n'aura donc jamais quitté le territoire nippon. Après le hype, voici donc venu le temps de l'oubli. Ainsi va la vie des hommes, comme des objets...



Silent Hill 4



Éditeur : Konami
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Automne 2004





C'est trop bien le journalisme total ! On pourrait boucler tranquille, ne rien changer à la structure du mag' et reporter au mois prochain la news sur Silent Hill 4 qui vient de tomber, infos et photos à l'appui... Mais non ! On s'active le popotin et on vous dévoile tout ça, tout chaud.

Konami se décide enfin à lâcher le morceau ! Allez, délectez-vous des premières images étalées sur cette page de news avant de revenir par ici... Ayé ? Vous n'en pouvez plus d'extase ? Houlala, j'en vois deux au fond qui pestent déjà devant la relative similitude entre cet épisode et les précédents... Oui, c'est vrai, ça ne surprend pas vraiment, comme ça, au premier coup d'œil, mais rassurez-vous : il y aura bien du changement ! J'en veux pour preuve la base même du concept de cette nouvelle aventure... Sachez en effet que s'il s'agit bien de Silent Hill 4, cet opus représente en fait le premier épisode d'une deuxième trilogie... Eh oui mesdames et messieurs : une nouvelle trilogie !

En attendant Silent Hill 5 et 6...

Commencé tout juste après le bouclage de Silent Hill 2 (ce qui explique le changement d'équipe sur Silent Hill 3 et le retour de Monsieur Akihito Imamura pour cet opus), The Room était originellement prévu pour sortir sur PlayStation 3. Pour des raisons de timing, vous aurez finalement le bonheur d'y jouer sur votre bonne vieille PS2. Au programme : un tout nouveau moteur graphique, qui semble pouvoir afficher beaucoup plus d'éléments simultanément (les dernières rumeurs disent que SH4 utiliserait le même moteur graphique que MGS3). Sur cette base, l'équipe de développement pourrait bien apporter de nouvelles phases et de nouvelles sensations de jeu. Notez d'ailleurs que la brume typique des Silent Hill semble avoir été très nettement estompée... En fait, les développeurs comptent bien profiter de cette nouvelle trilogie pour remanier tout l'esprit et toutes les mécaniques de jeu, bien établis depuis le début de la série. En termes de gameplay bien sûr, avec de nouvelles possibilités et interactions, mais surtout dans les vecteurs de peur, dans la façon dont sont véhiculées les angoisses, dans le design des monstres, etc. Un changement d'autant plus évident du simple fait que, pour la première fois, l'aventure ne débutera pas dans la bourgade de Silent Hill, mais dans une ville avoisinante. Le héros, Henry Townshend, se réveille après un cauchemar dans son appartement. Petit souci ; les fenêtres ne s'ouvrent plus, les portes sont condamnées et le téléphone est hors service ! Ce n'est qu'au bout du cinquième jour qu'un phénomène hors du commun se produit. Un trou apparaît dans l'un des murs de sa chambre. Il s'agit en fait d'une ouverture dans un monde parallèle, un monde où règnent des hordes de créatures malsaines. Dans cette réalité alternative, notre héros devra se frayer un chemin dans une forêt, un hôtel, une prison... Cependant, attention, certaines bestioles pousseront même le vice jusqu'à vous attaquer à travers les murs par exemple. On vous reparle très bientôt de ce nouveau Silent Hill, qui s'annonce encore plus glauque que ses prédécesseurs !

Julo



Le design des monstres s'annonce bien différent, avec des formes plus humaines... Enfin, façon de parler.



Le genre d'endroit accueillant que l'on aime visiter le temps d'un bon p'tit déj'.



L'histoire ne débutera pas à Silent Hill, dont la brume caractéristique semble avoir été balayée par les développeurs... Une horreur plus nette en perspective.

Cette deuxième trilogie s'annonce tout aussi gore que la précédente.



Castlevania Lament of Innocence

Vous rêviez de connaître la genèse de l'affrontement séculaire qui oppose la famille Belmont à un certain comte roumain aux canines légèrement surdimensionnées ? C'est pour très bientôt. La 3D sera à l'honneur dans ce jeu d'action/aventure, après deux tentatives sur N64 carrément hors sujet et un projet Dreamcast (proposant une héroïne) annulé. Si vous avez lu le test import du mois de décembre, sachez que, non, non, rien n'a changé. Léon Belmont part défriser du mort vivant dans la demeure de Dracula, armé de son fouet et d'un gantelet magique. Rythmé, follement gothique et paré d'une bande-son planante, Lament of Innocence sera sous-titré en français et proposera un mode 60 Hz plus qu'agréable. Nul doute qu'il saura réjouir les plus mordus d'entre nous qui continuent de pleurer devant Symphony of the Night sur PSone.

Des combos à la pelle pour une action soutenue.



Les graphismes rendent hommage à la PS2.

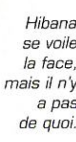


Il y aura des effets de lumière à foison.

Plume

Éditeur : Konami • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 13 février 2004

Nightshade





Hibana se voile la face, mais il n'y a pas de quoi.



Les boss sont imposants et véloces, les cochons !



Du combat sur un F117 en mouvement, rien que ça !

Quand on a un titre qui peut paraître aussi équivoque lorsqu'il est prononcé à la française (Kunoichi, allez-y...), on le change. Cela s'appellera Nightshade. Derrière ce soft se cache donc la fameuse suite de Shinobi, que nous avons testée le mois dernier, dans laquelle vous incarnez l'athlétique et sexy Hibana. Les différences avec la version jap' sont inexistantes. Cela demeure incroyablement pêchu, à la limite de la foire visuelle. Il conserve donc aussi son apparence très cubique et malheureusement aliasée. Fort heureusement, le plus gros du titre se situe dans sa prise en main impeccable et ses possibilités de combos nombreuses et variées. Et puis, ça fait toujours plaisir de voir une jeune femme se déhancher en combinaison moulante !

Plume

Éditeur : Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin février 2004

en bref



EL FANTOMISCATOS DE LA POMPIERINOS

Approchez, approchez... Venez écouter cette histoire de fantôme chilien. Ainsi, une légende vocale voudrait qu'une compagnie de pompiers soit habitée par un spectre « au pantalon blanc ». Ce dernier apparaîtrait à chaque fois qu'un soldat du feu décède. Sa dernière apparition a eu lieu dans une caserne d'Antofagasta, au Chili. Notre « homme » aurait alors déplacé un camion inoccupé et fermé à clé. Classe vieux.



FANTASY PORTABLE

Avoir de l'argent c'est bien. Tout simplement parce que cela permet de tenter de nouveaux défis. De faire des bêtises, mais de n'en avoir rien à faire. Prenons l'exemple de Square Enix. Après le cauchemar financier engendré par le film Final Fantasy, après la banqueroute de la filiale DigiCube, allez, no soucaïe, on continue l'aventure. Ainsi, le développeur nippon vient de passer un accord avec NEC et Panasonic pour intégrer des versions de Final Fantasy et Dragon Quest dans les prochains téléphones portables NEC-900i et Panasonic-900i. L'objectif est simple : générer des milliards de milliards de yens en touchant la fibre nostalgique des joueurs.



RECYCLAGE MADE IN SEGA

Octobre 1999, souvenirs. À l'époque, la Dreamcast agonisait gentiment. Sega croulait alors sous les dettes. Soupir nostalgique. Une page s'apprêtait alors à être tournée. C'est à cette époque de vaste débâcle que Sadahiko Hirose, alors vice-président de Sega, décida de quitter le navire. Eh bien pour les fanatiques de cette ère, aujourd'hui bel et bien révolue, sachez que votre ami Hirose San vient de retrouver un taf. Oh, trois fois rien, juste un poste de président de Columbia Music. Son objectif : « Je veux bâtir de nouvelles bases de profits en généralisant le téléchargement de musique et de sonneries de téléphone. » Vi, vi...

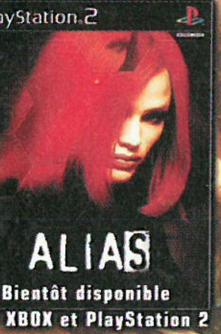


Difintel - Micro

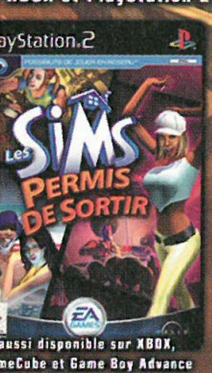
UX VIDÉO - MULTIMÉDIA - DVD

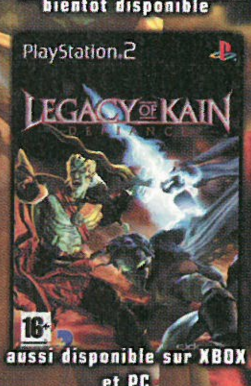
LES LEGENDES SONT DE RETOUR

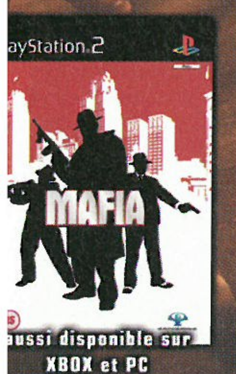














PlayStation 2
MAX PAYNE
THE FALL OF MAX PAY
18+
aussi disponible sur

LES EXPERTS DU JEU VIDE

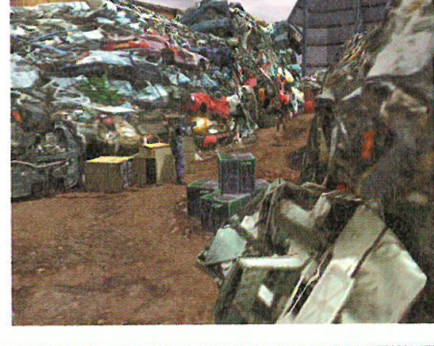
G EN BRESSE	04 74 23 13 54	31 ROQUES / GARONNE	05 61 72 06 64	44 CHATEAUBRIANT	02 40 81 40 50	65 LOURDES	05 62 42 30 68	92 ASNIERES	01 47 33
EVILLE	04 74 40 04 28	31 SAINT GAUDENS	05 62 00 31 10	45 ORLEANS	02 38 62 76 76	72 LA FLECHE	02 43 94 99 79	92 LEVALLOIS - PERRET	01 47 4
NY	03 23 38 00 10	33 ARCACHON	05 56 83 58 23	47 MARMANDE	05 53 20 49 15	74 CLUSES	04 50 96 68 51	92 BOULOGNE	01 41 41
	03 23 79 08 84	33 BORDEAUX	05 56 79 05 52	52 SAINT DIZIER	03 25 96 09 74	77 FONTAINEBLEAU	01 64 22 48 63	93 LIVRY GARGAN	01 43 30
UN	04 92 43 88 73	33 LANGON	05 56 63 00 33	55 VERDUN	03 29 83 72 31	77 MONTEREAU	01 60 73 59 94	94 MAISONS ALFORT	01 48 9
NAS	04 75 93 50 82	34 AGDE	04 67 21 32 71	57 FORBACH	03 87 88 67 16	77 CHELLES	01 64 21 55 44	95 ENGHEIN	01 34 17
LEVILLE	03 24 57 98 93	38 VOIRON	04 76 67 46 95	59 TOURCOING	03 20 27 00 44	77 NEMOURS	01 64 45 54 58	97 POINT A PITRE	05 90 21
UX	02 31 51 00 99	39 LONS LE SAULNIER	03 84 24 41 59	59 HAZEBROUCK	03 28 50 10 16	78 ELANCOURT	01 30 13 87 30	97 FORT DE FRANCE	05 96 70
LAC	04 71 43 56 56	40 DAX	05 58 56 29 03	60 CLERMONT DE LOISE	03 44 50 41 00	81 ALBI	05 63 54 91 78	97 CAYENNE	05 94 28
NS	04 75 72 78 34	40 MONT DE MARSAN	05 58 45 06 08	61 ALENCON	02 33 28 85 73	82 MONTAUBAN	05 63 92 13 13	97 SAINT PAUL	02 62 45
NCE	04 75 78 09 68	41 VENDOME	02 54 67 00 90	62 BOULOGNE / MER	03 21 91 03 02	84 APT	04 90 74 31 83	DOM-TOM NOUMEA	006 87
	04 66 52 44 66	43 VALS PRES LE PUY	04 71 04 26 91	62 CALAIS	03 21 19 07 00	88 EPINAL	03 29 82 06 97		
T	05 34 46 07 70	44 ORVAULT	02 40 59 53 00	62 LENS	03 21 78 75 40	89 SENS	03 86 65 40 28		



The Getaway 2



Éditeur : S.C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin 2004



The Getaway est, avec True Crime, un des seuls outsiders qui puissent rivaliser avec GTA. En développant un nouveau volet encore plus ambitieux que le premier, la Team Soho tentera de devenir la nouvelle référence. Mission impossible ?

The Getaway premier du nom fut une des productions les plus ambitieuses des studios de Sony. Des graphismes somptueux, une modélisation de Londres sans pareille, un scénar' bien léché... Respect ! En même temps, le titre n'était pas exempt de défauts non plus. Notamment certaines animations à la limite du ridicule, une maniabilité désastreuse et un gameplay finalement assez répétitif. Bien que sa suite arrive assez rapidement, la Team Soho a tout de même pris le temps de faire un point sur les erreurs du passé, à ne plus commettre. Du coup, ils ont gardé ce qui avait bien marché dans le premier (l'aspect hollywoodien principalement) en y incluant de nouvelles idées.

London calling

Pour commencer, exit les personnages que l'on connaît et le cliché du flic et du voyou. On dirige à présent trois newcomers. Eddie O'Connor, un boxeur à l'allure de videur de boîte de nuit, un super flic de choc et une minette dont, pour vous dire la vérité, on ne sait rien. Au lieu d'avoir un double scénario, on dirigera alternativement les trois héros sur l'ensemble d'une longue aventure. Encore une histoire de destins croisés en somme... et une intrigue dans laquelle il s'agira d'infiltrer un réseau de braqueurs de banque. Après, c'est la surprise. Bien évidemment, l'action se déroulera toujours à Londres, dont la modélisation s'est vue améliorée. On se retrouve ainsi avec beaucoup plus de missions en extérieur, voire sur des toits d'immeubles (comme on peut le voir sur les screenshots de cette page). En revanche, les créateurs n'ont quasiment rien communiqué sur la gestion des véhicules, à part qu'elle tiendra une place bien plus importante et évoluée que dans le premier volet. Tiens, à noter aussi que cette fois on pourra prendre le « Tube », étant donné que quasiment toutes les lignes du centre ont été recréées. Graphiquement, on constate que les décors sont d'une grande finesse, mais surtout extrêmement détaillés. La sortie du titre n'étant pas prévue avant la fin de l'année, il y a fort à parier que les développeurs vont divulguer les infos au compte-gouttes, alors restez branché.

Angel



A priori, l'infiltration sera elle aussi mieux fichue.

Reste l'énigme de l'I.A. des ennemis, que l'on espère meilleure que dans le premier opus.

Tout n'est pas magnifique à Londres, il y a aussi des quartiers pourris.



Rien à dire, les décors sont vraiment bien détaillés.

en bref



LE POUTINOTHON

En Russie, il fait froid. Certes. Mais on a de bien chaleureuses idées. Surtout du côté du président, Vladimir Poutine. Ce dernier a récemment chargé ses deux filles de procéder à un interrogatoire via Internet visant à trouver une douce et généreuse famille d'accueil... pour l'un de ses chiots labradors ! Une certaine notion de la démocratie canine.



LA PS2 DEVANT LES TRIBUNAUX !

Ce n'est pas la première fois qu'on accuse Sony d'avoir volé une idée, une technologie. Encore faut-il prouver la véracité de ses dires. C'est en tout cas ce que souhaite faire le businessman coréen Na Jae-Hwan qui vient d'intenter un procès à Sony Computer Entertainment. Mister Na déclare avoir créé un système de gestion de coûts que Sony utiliserait sans sa permission dans les PS2 Bang Cafés. Pour rappel, le groupe nippon aurait à ce jour ouvert 200 cybercafés articulés autour de la PS2. À noter aussi que Na Jae-Hwan n'en est pas à son coup d'essai puisqu'il avait déjà mené une procédure similaire en 1993. À suivre...



Télex

Selon un article du Nihon Keizai Shimbun, Nintendo serait actuellement à la recherche de nouveaux partenaires américains et européens. Objectif : intensifier sa collaboration avec Sega, Namco et d'autres gros développeurs...

ARCADE STRIKES BACK CHEZ SEGA !

Après un sérieux passage à vide au début du millénaire (waaaa ! comme ça tape, attendez, je relis : « début du millénaire », vous vous rendez compte, là ?), Sega semble s'intéresser de nouveau à sa branche arcade. Ainsi, à dater de maintenant tout de suite (et plus précisément en avril 2004), Sega-AM (la branche dédiée à l'arcade comme on les aime) deviendra autonome. C'est Akira Nagai qui prendra la tête de cette nouvelle entité. L'objectif est clair : redorer le blason de la firme en créant de nouveaux titres attractifs au format « arcade » ! Yeah baby, yeahhh...

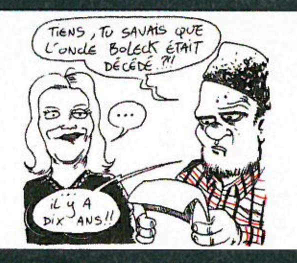


en bref



LA CROATIE PREND SON TEMPS

« Joyeux Noël et beaucoup de chance et de santé pour l'année 1994. Que la paix règne dans la région ! » Voici un extrait d'une carte de vœux écrite en décembre 1993 à Zarko (Croatie) et reçue… en décembre 2003 ! Eh oui, il aura fallu 10 longues et poussiéreuses années à la poste croate pour faire transiter la missive sur 10 tout petits kilomètres. Mieux valait garder la foi. Mille mercis Ophélie.



RED DEAD REVOLVER, LA RÉSURRECTION !

Présenté à l'E3 2002, puis oublié, puis représenté, puis endormi avant d'être purement et simplement annulé par Capcom en août dernier, la vie de Red Dead Revolver n'aura connu que des sursis avant de périr lamentablement. Oui, mais c'était sans compter sur la truffe humide de Rockstar Games (les papas de GTA !) qui vient de racheter les droits à Capcom et ressusciter le projet maudit. Au passage, ce jeu de tir se déroulant dans le Far West devait être une exclu PS2… Sauf que finalement, il pourrait bien sortir aussi sur Xbox. Tel le phénix itou itou…

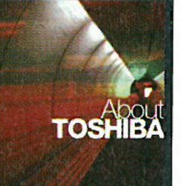


Télex

True Live Fantasy Online s'apprête à débarquer au Japon. En attendant, le bêta-test vient de débuter pour 500 joueurs nippons. Bientôt les premiers échos !

DU TOSHIBA DANS LA PS3

Le 29 décembre dernier, à l'image d'Archimède il y a quelques millénaires, Toshiba pouvait pousser un vif et franc « Euréka » ! En effet, le constructeur nippon venait de produire le chip mémoire le plus rapide de l'univers visible et invisible ! Articulé autour de la technologie YellowStone développée par Rambus, Toshiba a créé un processeur de 512 Mo moulinant à 3,2 gigahertz. Un truc avec beaucoup de zéros qui, en gros, va 8 fois plus vite que tout ce qui avait été fait jusqu'à présent ! Le truc cool, c'est que cette mémoire alien équipera la PS3. Et ça, y a bon ! Pour les p'tits curieux, reportez-vous à l'article *La PS3* en test dans la rubrique Business Pad, et n'oubliez pas de dire merci. Non mais !



Made in Europe

Jeanne d'Arc

XBOX



Jeanne d'Arc sera une sorte de Dynasty Warrior façon terroir.



Espérons que la gestion d'équipe soit à la hauteur des graphismes.

Qui me parle ? Hein ? Tuer Julo ? Tuer Bill ? Bon ok… Voilà, il fallait bien que ça arrive, il faut croire que le film de Besson a donné des idées à Inlight qui a décidé d'adapter la légendaire héroïne française sur Xbox. Mais là, sur le coup, les voix de la pucelle, on s'en fout carrément. Ici, il s'agit de se battre contre les Anglais. Pour cela, outre les combats bourrins à l'épée à la Dynasty Warriors et l'utilisation des machines de guerre de l'époque, du genre catapulte et bélier, il faudra aussi montrer ses talents de leader en dirigeant ses troupes contre l'envahisseur. On peut dire ce que l'on veut sur le background, mais en tout cas, d'après ce que l'on a pu voir, graphiquement, c'est carrément plutôt pas mal. Maintenant, faut voir comment se goupille le gameplay…

Angel

Éditeur : Nobilis • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : 2e trimestre 2004

Shadow Ops Red Mercury

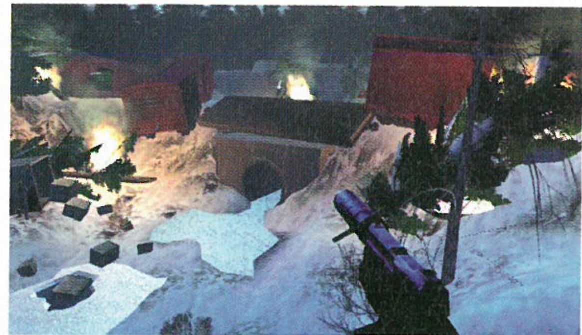
XBOX

Allez hop, tout dans la finesse !

Allez zou, encore un FPS sur Xbox. Développé par Zombie Studio (des spécialistes du genre ayant aussi bossé pour le ciné hollywoodien) et édité par Atari, Shadow Ops ne brille pas particulièrement par son originalité, puisqu'il ne s'agit que d'un shooter de base. Devinez quoi ? Ça se déroule dans un futur proche et il faut combattre son lot de terroristes. Super. On traînera donc ses guêtres aux quatre coins du monde dans des pays comme la Bosnie, la Russie ou les Philippines… Bon ok, on passera beaucoup de temps à l'Est quand même… Néanmoins, il utilise le tout dernier moteur 3D d'Unreal, ce qui lui confère des graphismes plus que respectables. De plus, il sera jouable à 16 simultanément via le Xbox Live. Et là, tac, ça le fait !

Angel

Éditeur : Atari • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Juin 2004

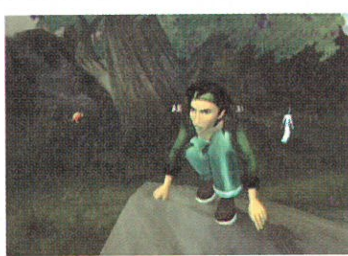




La mission : protéger une carlingue d'avion pourri ! La classe !



Beyond Good & Evil



En tant que journaliste de l'extrême, Jade manie l'infiltration comme personne.

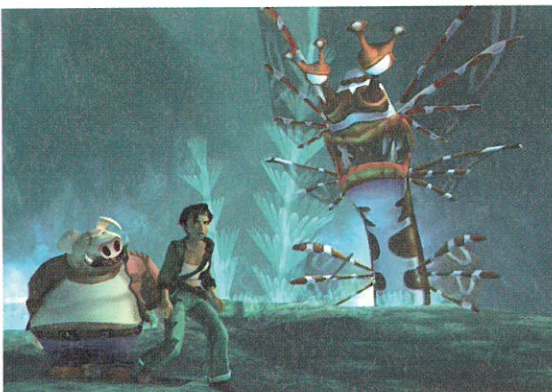


Tiens, comme les feuilles à l'automne, les exclusivités temporaires fanent, puis trépassent. Ainsi, après l'ère PS2, il est grand temps de découvrir l'excellent Beyond Good & Evil sur GC et Xbox. Si aucune nouveauté réelle ne semble s'être invitée, en revanche les esthètes pourront noter quelques subtiles améliorations. La première concerne le frame-rate désormais sensiblement moins heurté, ce qui apportera joie et bonheur à une horde de fans. Une même meute qui se réjouira d'entendre que la version Xbox bénéficiera d'une résolution relevée et d'un doux effet de « glow » apportant un rendu duveteux de bon aloi. Pour le reste, le charisme des persos et l'intérêt de l'histoire n'ont pris aucune ride. D'ailleurs, permettez-moi un franc et généreux coup de gueule : la version PS2 de Beyond Good & Evil n'a connu qu'un succès, hum... d'estime. Ceci est mal, ceci est même criminel tant cette aventure dispose d'une personnalité unique. Alors vous, possesseurs de GC et de Xbox, il sera bientôt temps de relever le niveau en faisant un plébiscite mérité à ce BG&E si fabuleux. Comprenez-moi mes amis, Beyond Good & Evil, c'est mon jeu, ma bataille, c'est le fruit de mes entrailles, quoi ! Non mais attends...

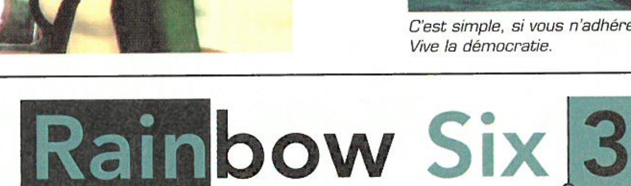
Gollum

Éditeur : Ubi Soft • Machines : GameCube et Xbox
Sortie en Europe : 1er semestre 2004

Sur Xbox, la résolution a clairement été boostée. C'est ça la bourgeoisie du pixel...



C'est simple, si vous n'adhérez pas au charme de BG&E, je vous hais. Vive la démocratie.







Rainbow Six 3



Alcatraz est toujours présent, mais légèrement remanié.

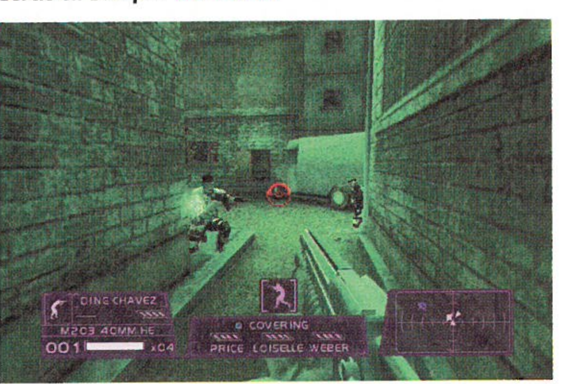
Gros carton sur Xbox, à l'instar de Splinter Cell du même éditeur, le simulateur de SWAT de l'extrême débarque sur PS2 plein d'ambition. Au stade de développement actuel, nous avons pu voir que le jeu ne s'annonce pas beaucoup moins beau que sur la console pare-balles. Les missions vous mettront toujours dans la peau de Ding Chavez et de ses trois camarades furtifs. Les niveaux ont été remaniés afin d'offrir davantage de rythme et seront jouables à deux en écran splitté. En revanche, le mode online n'offrira pas de mission en coopération. Ouch. La maniabilité demeure parfaitement adaptée au pad PS2. Pour finir, les commandes vocales s'annoncent plus réactives, la technologie n'étant pas la même que sur Xbox. Bref, on attend d'en voir plus.

Plume

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004



Aaaaah, mein got ! Un camion qui explose !



Les visions infrarouges et thermiques sont très bien rendues.

en bref

MAGIE NOIRE OU HUMOUR NOIR

Dans la catégorie brève débile ou un peu glauque (au choix), sachez qu'un guérisseur nigérian a été tué d'un coup de pistolet par un patient à qui il avait demandé de tester un grigri anti-balles qu'il lui avait préparé. « Pour prouver son efficacité, le guérisseur a noué le grigri autour de son cou et a exigé qu'Akor lui tire dessus », a expliqué un porte-parole de la police. « L'expérience s'est révélée fatale pour le guérisseur dont le crâne a été fracassé. Il est mort sur le coup. » Les génies sont des incompris.

LA PSX 2 DANS LES CARTONS ?

Info ou intox ? En attendant d'en avoir le cœur net, de grosses rumeurs circulent actuellement concernant un nouveau modèle de PSX (la PS2 lecteur/enregistreur de DVD). Alors que la machine vient à peine de sortir au Japon, les analystes se sont en effet montrés assez durs. La rumeur voudrait donc qu'un modèle plus abouti (DVD-RW, network support, iLink) sorte en juin 2004. Pour avoir encore plus de biscuit, je ne saurais trop vous conseiller de dévorer l'article *PSX, la déception !* publié dans la subtile rubrique Business Pad du non moins excellent magazine Joypad 138.



Télex

Activision vient d'obtenir les droits exclusifs des quatre prochains films d'animation de DreamWorks. Des jeux Shrek 2, Shark Tale, Madagascar et Over the Hedge seraient donc en préparation.

XBOX, OU LA GALÈRE ASIATIQUE

Ce n'est un mystère pour personne, la Xbox fait un giga flop en Asie ! Grosse cata au Japon et maintenant grosse désillusion en Corée du Sud. En effet, après un an de commercialisation, la Xboîte n'a conquis que 60 000 joueurs, au lieu des 150 000 attendus. En l'espace de 18 mois, Microsoft aurait même changé trois fois de responsable marketing... pour rien. Pour comparaison, Sony a écoulé 600 000 PS2 en 2 ans en Corée du Sud. Soupir...



Peu de jeux peuvent se vanter d'être en synergie totale avec autre chose qu'une production vidéoludique tout en apportant une pierre à l'édifice. En sus, l'Europe n'a jamais connu la joie des jeux par épisodes (les « suites » de Shining Force 3 par exemple). Tout ça, ce sera compris dans le projet .hack (prononcez Dot hack). Ça fait plaisir.



Le dialogue représente une des clés de .hack.

.hack Infection

Éditeur : Atari
Machine : : PlayStation 2
Sortie en Europe : 12 mars 2004

À force de demander la localisation de RPG nippons, certaines boîtes finissent par nous entendre. C'est le cas d'Atari qui, après nous avoir servi un joli Unlimited Saga dans un superbe packaging collector (mais sans notice, hum...), s'apprête à nous livrer tous les trois mois à compter de mars un épisode de la tétralogie ludique .hack, que Bandai distribue déjà au Japon et aux États-Unis. Ces quatre jeux ne seront pourtant qu'une partie d'un ensemble cohérent que l'on pourrait comparer à l'univers de Matrix. En effet, à l'instar de l'œuvre des frères Wachowski, d'autres supports aideront à découvrir le monde de .hack sous plusieurs angles, de la même manière qu'*Animatrix* ou le jeu Enter the Matrix étaient complémentaires aux films. Nous aurons donc droit à une série animée, un manga, des OAV et un jeu en quatre parties qui explorent plusieurs angles d'un même univers. Tout se passe sur Terre dans un futur proche. En 2005, un virus surpuissant aura anéanti toute l'informatique telle que nous la connaissons. Finis Windows et ses bugs. Deux ans après la catastrophe, Altimit devient le premier système d'exploitation mondial, et héberge un MMORPG de grande classe, baptisé « The World », qui en rend plus d'un dépendant, voire pire...



Les environnements et les pouvoirs magiques semblent de toute beauté.

Et le jeu ?

On y vient. Le premier volet de .hack, baptisé Infection, débute avec Kite, un joueur initié à « The World » par son pote Orca se baladant tranquillement dans le monde virtuel. Soudainement, Orca est abattu dans le jeu. Ce qui cloche, c'est que la personne qui le dirigeait dans le monde réel tombe dans un profond coma. Vous allez devoir élucider ce mystère. En gros, vous incarnerez un joueur dans un MMORPG totalement simulé. Il vous faudra consulter vos mails et suivre le monde réel tout en allant glaner des informations sur « The World ». Le jeu semble bien parti pour nous ensorceler. La réalisation colorée et l'intrigue captivante y sont pour beaucoup. Les combats ne sont pas en reste. Seul bémol, qui pourrait rebuter ceux qui n'aiment pas le blabla, il y a une sacrée couche de lecture. Il ne nous reste plus qu'à l'avoir entre nos petites pattes, tout en français et accompagné de ses petits OAV. Miam !

Plume




Comme dans tout MMORPG, il faudra s'allier pour vaincre certains monstres.



Tout ne se passera pas que sur « The World », le monde « réel » fera surface de temps à autre.

Le seul moyen de se déconnecter sera d'amener son avatar sur un de ces anneaux.

en bref



TAUREAU AU PÉAGE

En Espagne, on ne rigole pas avec les taureaux fugitifs ! Ainsi, après qu'un superbe spécimen a semé le chaos sur l'autoroute Madrid-La Corogne, la garde civile a été déployée pour mettre un terme aux volontés libertaires de la bête. Une vaine course poursuite qui a tourné au drame lorsqu'il a fallu passer à la vitesse supérieure. Fusil de snipe de rigueur et headshot bien assuré pour calmer définitivement le bestiau... initialement en direction de l'abattoir. Life is a bitch !



VIRTUAL ONIMUSHA, KÉZAKO ?!

Les bonnes idées semblent avoir été conçues pour être imitées. Ceux qui se rappellent du jeu Dragon Quest intégrant une épée en plastoc qu'il fallait agiter pour trancher ses ennemis ne seront donc pas dépaysés en découvrant l'Onimusha Controller fabriqué par Hori. Kékécé ? Eh bien un katana de 96,5 cm équipé de capteurs qui vous permettra de pourfendre vos ennemis en « vrai-faux » dans le jeu Onimusha 3. Si on connaît la date de sortie japonaise (26 février 2004) et le prix (12 800 yens, soit 96 euros), on ignore encore comment on pourra se déplacer avec. Des vraies questions en somme...



GRAN TURISMO 4, LE BUG !

C'est beau la puissance d'un titre. La force du mot. En l'occurrence cette saleté de mot « bug » placé si près d'un titre que nombreux espèrent mythique. Pourtant, on fait dire ce qu'on veut aux mots. Mais bon, no stress, le fameux bug en question ne concerne que la version Prologue (vous savez, la démo « entubatoire ») et plus précisément le volant GT Force Steering Wheel. Certains joueurs nippons auraient ainsi remarqué que la pédale des gaz ne fonctionnait pas toujours à cause d'un problème de gestion analogique. Rassurez-vous Sony a déjà corrigé tout ça, mais malgré tout, ça la fout mal...



en bref



APPELEZ-MOI « PATRIOTE PANDA »

Un panda géant né au zoo californien de San Diego en août a été baptisé Mei Sheng. C'est beau, c'est exotique... et si on traduit ce nom, cela donne « né aux États-Unis ». Ouch, tout de suite, l'exotisme asiatique en prend un sacré coup. À noter que les parents du jeune panda sont le mâle Gao Gao et la femelle Bai Yun, tous deux pensionnaires du zoo et prêtés par la Chine. C'est ça le droit du sol !



LA PSP, C'EST POUR QUAND ?

Ayé, ne cherchez plus, la PSP sortira simultanément au Japon, aux États-Unis, en Allemagne, en Australie, en Italie, en Angleterre, en Espagne, et un peu partout ailleurs, en novembre 2004 ! Une révélation d'importance que l'on doit à Chris Deering, récemment promu président de Sony Europe (et dont la fille est fort sympathique, bonjour à elle). Autre news, la PSX arrivera aussi en Europe l'année prochaine. À un moment. Voire à un jour précis. Quant à la France, la date retenue pour la PSP est novembre 2004 ce qui... euh... ah bah ouais, c'est une vraie sortie mondiale alors. Dingue...

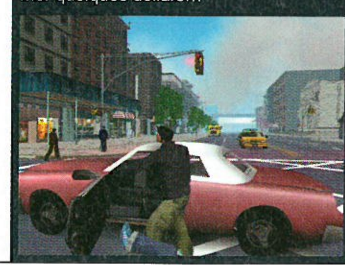


Télex

À l'image de la PlayStation 2 aujourd'hui, la GameCube 2 pourrait bien être rétro-compatible avec les jeux GameCube ! Une rumeur évoquerait même une compatibilité avec des jeux Nintendo plus anciens (N64, SNES, etc.). À suivre...

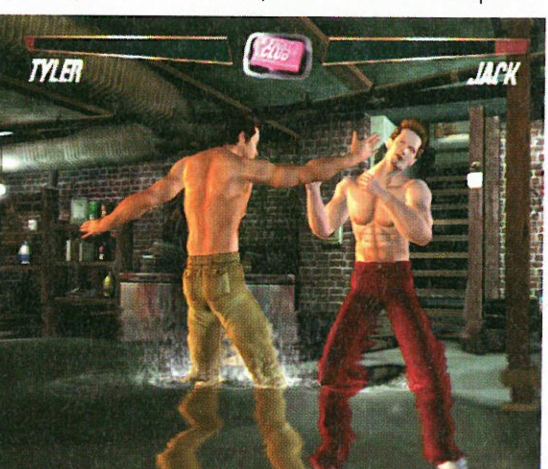
GTA, C'EST OUAM !

Alors voilà, il s'appelle Mark Gallagher et il n'est pas vraiment happy face ! En effet, en décembre 1993, ce jeune homme à la fougue de winner proposait à DMA Design une ch'tite idée de jeu, baptisé Crime Inc, qui tenait sur un CD. Il s'agissait d'incarner un mec un peu voyou qui fout le dawa dans une ville. À l'époque, nada, idée rejetée... sauf que DMA Design est devenu Rockstar North et que l'idée rappelle fortement GTA ! Du coup, hop, 10 ans après les faits, Mark porte plainte pour plagiat. Il n'est jamais trop tard pour réclamer quelques dollars...



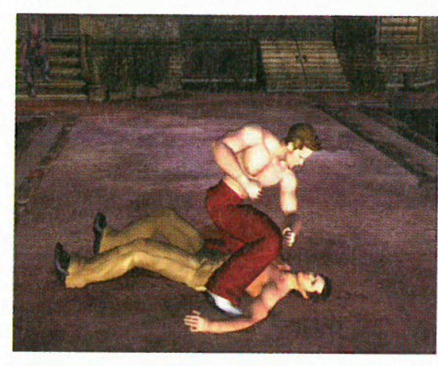
Fight Club

XBOX



L'effet de l'eau est plutôt pas mal, non ? Enfin bon...





Pour l'instant, on ne voit pas de déformation des visages.

Des années après la sortie de *Fight Club*, Vivendi s'apprête à en faire l'adaptation pour la fin 2004, par l'intermédiaire des développeurs de Genuine Games (dont c'est le premier titre). Au vu des premiers clichés qui ont filtré, il s'agira d'un jeu de baston urbaine qui reprend le concept du film. On nous annonce un titre au gameplay plutôt réaliste, qui plaira autant aux hardcore gamers qu'aux joueurs occasionnels. Mouais... Enfin bref, graphiquement, en tout cas, ça a l'air pas mal, même si on a quand même du mal à reconnaître Brad Pitt et Edward Norton. Attendons d'en voir plus pour donner un avis plus objectif, parce que bon, il faut avouer que quelques photos, ça n'aide pas beaucoup...

Angel

Éditeur : Vivendi Universal Games
Machines : Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin 2004

MTX Mototrax

Certaines figures demandent une agilité pas banale.

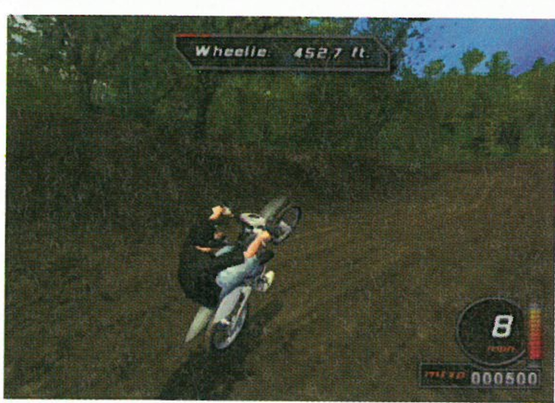




Je ne sais pas comment les éditeurs font pour sortir autant de jeux de motocross, mais en tout cas, le rythme de sortie des titres dédiés à ce genre est impressionnant. Ce mois-ci, c'est au tour d'Activision de proposer le sien. Il n'y a rien de spécial à remarquer, si ce n'est que le mode Carrière est particulièrement bien fichu et que le nombre de compétitions est assez élevé. Quant au générateur de circuits pour le freestyle, il est pratique à utiliser et permet une multitude de combinaisons. La maniabilité est suffisamment bonne pour enchaîner les figures avec aisance. En revanche, les modèles physiques des motos ne sont pas top. La gestion des gamelles est plutôt approximative et les courses manquent de pêche. Voilà, je crois que c'est plus ou moins tout ce que l'on peut dire sur un jeu de moto...

Angel

Éditeur : Activision • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004



La roue arrière, une figure que les livreurs de pizzas parisiens maîtrisent à la perfection.

Riding Spirits II

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004

Autant les jeux de voiture foisonnent, autant ceux dédiés aux motos sont plutôt rares. Et en plus, la moitié d'entre eux ne valent pas grand-chose. Heureusement que les Riding Spirits sont là pour raviver la flamme des motards consoleux.



Une course de moto avec une grande roue dans le décor. C'est presque poétique.

Riding Spirits, c'était un peu le Gran Turismo de la moto. Pour preuve, feu Captain Ta Race, l'ancien spécialiste de la « meule » de Joystick, n'en pouvait plus d'extase et faisait plein de bruits bizarres d'imitation de moteur en faisant le test du premier volet. Ahlala, sacré Ta Race, il me manque tiens. Enfin... Trêve de nostalgie, tout ça pour dire que le deuxième volet ne va pas tarder à pointer le bout de son nez au Japon, pour ensuite débouler en Europe aux alentours de mars.

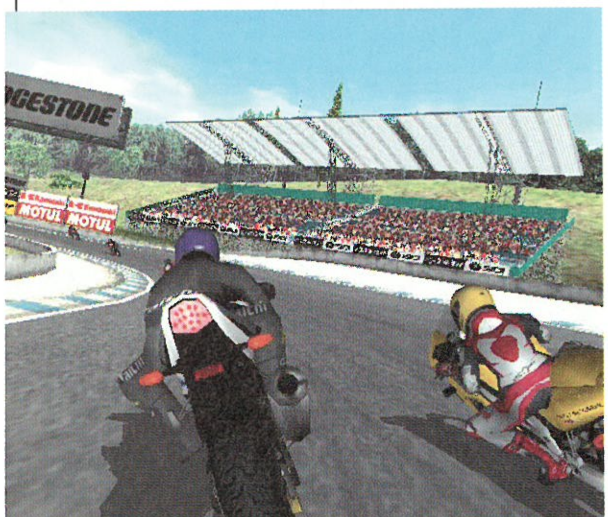
Vive la meule !

Si la comparaison avec Gran Turismo est valable, c'est principalement grâce à ses modèles de conduite ultra réalistes qui rendent le pilotage très précis. Ainsi, on se retrouve avec une véritable simulation de bécanes qui, par bonheur, laisse assez de marge de manœuvre pour permettre une véritable progression. De plus, on retrouve aussi les principaux constructeurs (BMW, Ducati, Honda, Aprilia, Suzuki, Honda, Bimota, Husaberg, Kawasaki, Husqvarna, KTM, MV Augusta, Triumph, Cagiva, Yamaha, etc.) et donc ce qu'il y a de mieux en matière de deux-roues. Enfin, pour s'immerger pleinement dans le fabuleux monde de « l'essorage de poignée », les créateurs ont développé le « Motorcycle Real Sound System » qui permet de reproduire fidèlement les sons des moteurs. Bref, il y a de quoi tripper quand on aime le genre. Toutefois, il faut bien avouer que les screenshots que l'on a pu voir jusqu'à présent trahissent une certaine médiocrité dans la réalisation graphique. Tout d'abord, le titre souffre visiblement d'un aliasing plutôt prononcé et la modélisation des bécanes n'a pas toujours l'air au top. Mais bon, qui vivra verra, hein, comme on dit. Il faudra attendre quelques semaines les enfants pour lire le test import qui va bien et qui donnera un avis définitif sur la chose. Et peut-être même sur le sens de la vie en général si le pigiste a assez de talent.

Angel

Là, par exemple, on ne peut pas dire que ce soit vraiment beau.





Comme dirait Ta Race : « Là, le mec, il est dans le virage, il fait « whaaaaan », et l'autre le dépasse et fait « whaaaaaaaaan », c'est trop puissant. »



L'aliasing se fait pas mal ressentir.

en bref



LARA KISS L'IRAK ?

Vous souvenez-vous de la très pulpeuse Nell McAndrew ? Voilàààà, il s'agissait bien d'un mannequin ayant prêté sa plastique à Lara Croft pour certaines campagnes publicitaires. Eh bien sachez que la belle a été évacuée d'Irak (direction un luxueux hôtel koweïtien) parce qu'elle ne supportait pas les toilettes utilisées par les forces britanniques. Vous allez me demander ce que l'ex-Lara faisait là-bas ? Simple, elle participait à une tournée destinée à doper le moral des quelque 11 000 militaires britanniques déployés sur le sol irakien. Et ça consiste en quoi le « dopage de moral de troupe » ?



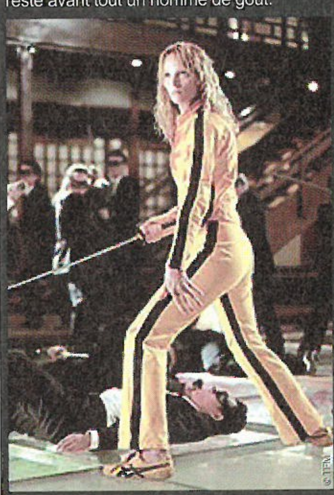
PIRATES INCOMING !

Alors que les petits Chinois attendaient avec ferveur une PS2 pour Noël, Sony semble avoir décidé de retarder le lancement de sa console dans l'Empire du Milieu. La raison supposée serait une conjonction de deux facteurs légèrement « touchy ». Le premier concernerait le prix. En effet, les PS2 illégalement importées du Japon ou des États-Unis coûteraient 1 600 yuan (155 euros), alors que Sony espère écouler sa machine à 1 980 yuan (192 euros). Pfiit soucaïe donc. L'autre problème reste le piratage toujours aussi peu endigué dans le pays. Sony s'apprête donc à revoir ses plans pour mieux contre-attaquer très prochainement.

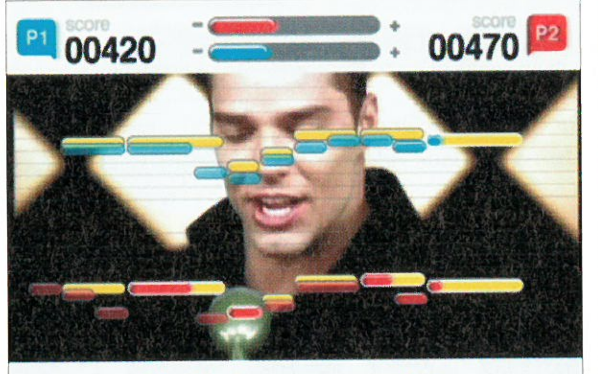


LA VOIX DE CAPCOM

Lorsque Hiroyuki Kobayashi (Resident Evil, P.N.Ø3, Killer 7) livre sa vision de l'année 2003, l'homme préfère jouer franc-jeu. Pour lui, le plus gros événement de l'année passée fut l'incapacité de la GC et de la Xbox à rattraper leur retard sur la PS2 ! Les ventes décevantes de certains titres purement nippons l'ont aussi surpris. Il annonce d'ailleurs en tirer de précieux enseignements sur ce qui « marche » et ce qui « ne fonctionne plus » ! Du coup, il attend avec impatience la prochaine génération de consoles... et la suite de *Kill Bill* ! Car oui, Hiroyuki Kobayashi reste avant tout un homme de goût.



Ça y est. Sony a enfin trouvé le truc pour attirer les filles devant une console. Un micro, de la musique et zou, c'est parti mon kiki ! La musique, ouiiii la musique je le sais sera la clé, lalala. Ou comment avoir l'air ridicule en public.

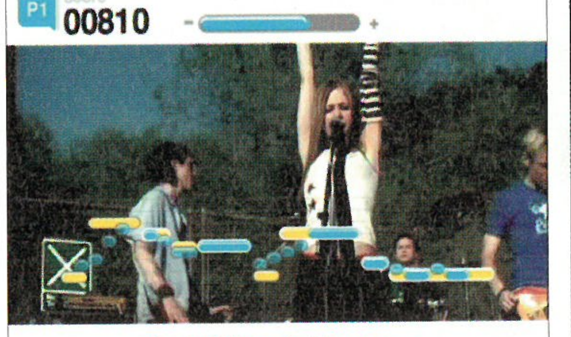


Il y a tout plein de modes pour s'affronter à deux. Faut pas se laisser déconcentrer par Ricky. Livin' la vida locaaaa !

Singstar Pop

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Mars 2004

Pourquoi Avril Lavigne ? Parce qu'Angel est amoureux… de ses bras.



Sony surfe sur la déferlante « toi aussi tu peux devenir une pop star même si ta voix est pourrie » et pousse l'interactivité un peu plus loin. La démarche n'est pas inédite puisque les Japonais exploitent depuis un petit moment déjà la musique et le ludique. La mouvance est d'ailleurs sur le déclin sur l'archipel nippon. Et c'est désormais à nous d'en profiter.

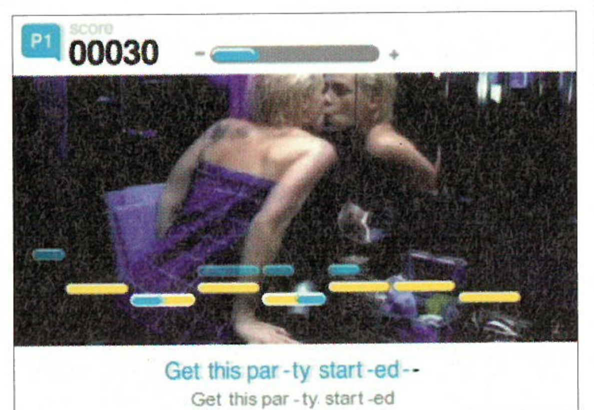
Karaoké fever

Après avoir collé une caméra sur la PS2, il est temps d'y brancher un micro, voire deux. Le projet Singstar va s'articuler autour de trois courants musicaux : pop, classique et urbain. Le premier volet sera disponible avec deux micros pour la modique somme de 60 euros. Le problème pour nous autres Latins d'origine va être de réussir à chanter en anglais. La performance tiendra compte de la justesse du ton, de la régularité de positionnement des syllabes et des lyrics en général. Vingt-cinq morceaux issus du catalogue de Sony Music lanceront les premières hostilités. Sauf que les mélodies pop en question s'adressent en priorité au public anglais avec des artistes du cru comme Atomic Kitten, Five ou S-Club. Que nous reste-t-il pour nous titiller la glotte ? Dido, Madonna, Pink, Sophie Ellis Bextor ou Avril Lavigne. C'est-à-dire un panel trop faible pour nous convaincre. Comment se lancer dans une carrière solo quand on ne connaît pas les chansons ? C'est terrible, je suis tout à fait d'accord. On attendra donc le deuxième volet Singstar Classic avec des titres plus connus comme George Michael, Bananarama ou A-ha. Du coup, c'est un peu l'arnaque, non ? Surtout que le Karaoke Stage de Konami, prévu pour le printemps 2004, comportera plus de cinquante-cinq chansons ! La guerre des micros s'apprête à déferler sur l'Europe. Singstar proposera des artistes locaux pour chaque édition nationale ou presque. Nous autres Frenchies auront le plaisir de fredonner des titres de Sinclair, mais ça reste à confirmer. On pourra s'affronter en mode Battle ou bien faire des duos. Le son qui s'échappe de l'écran télé n'est pas top, avec un effet d'écho assez lourd mais bon, quitte à avoir les frissons de la honte, autant les avoir jusqu'au bout !!!

Karine



Le mode Carrière débute dans un boui-boui baptisé l'Orange Club. Un entraînement nécessaire avant d'enregistrer un single.



en bref



GRANDE BOUCHE CHEZ LES BUSH

Dans un entretien accordé mardi à la chaîne de télévision ABC News, George W. Bush, alias Bretzel-maniac, révèle que son épouse Laura ne ménage pas ses critiques en privé envers le langage coloré et musclé employé par son mari en public. L'expression « mort ou vif » utilisée pour qualifier la traque de Saddam Hussein aurait ainsi particulièrement déplu à la first lady. Shocking ! Les élections sont dans moins d'un an. Laura, sauve-nous !



L'ANNÉE 2004 VUE PAR FAMITSU

Histoire de faire un grand et beau tour d'horizon de ce qui attend l'archipel nippon en 2004, le célèbre magazine *Famitsu* a mené une grande enquête pour lister les plus attendus cette année. Après deux, trois roulements de tambour et l'outrageuse domination des titres Square Enix, the winners are…

Jeux les plus attendus en 2004

Joueurs :
1. Final Fantasy XII (PS2, Square Enix)
2. Metal Gear Solid 3 (PS2, Konami)
3. Dragon Quest V (PS2, Square Enix)

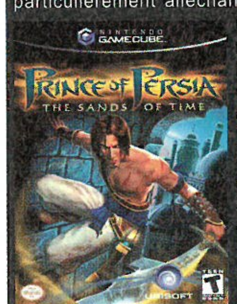
Développeurs :
1. Final Fantasy XII (PS2, Square Enix)
2. Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix)
3. Gran Turismo 4 (PS2, Sony)

Commerçants :
1. Final Fantasy XII (PS2, Square Enix)
2. Dragon Quest VIII (PS2, Square Enix)
3. Dragon Quest V (PS2, Sony)

Développeurs les plus attendus en 2004
1. Square Enix
2. Nintendo
3. Namco
4. Sega
5. Capcom
6. Konami

AVEC UBI, C'EST LA FOLIIIIE

Aux États-Unis, la vie c'est trop cool. On peut devenir gros facilement, on peut tuer des gens sans soucaïe, on peut élire des demeurés sans se prendre la tête, on peut se prendre pour les maîtres du monde avec l'aval du reste du monde et on peut obtenir Splinter Cell (sur n'importe quelle console de salon) gratos en achetant Prince of Persia (PS2, GC ou Xbox) ! Eh oui, décidément très généreux, Ubi Soft a décidé de mener une opération « coup de cœur » particulièrement alléchante. Malheureusement, rien de tel ne devrait se produire en Europe. Dommage. Remarquez, on n'est pas américain, on doit être moins cool dude…





en bref

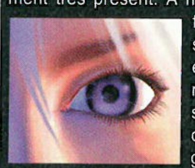
LE PÈRE NOËL EST UNE VRAIE ORDURE

Pendant la fraîche période de Noël, le papa du même nom semble avoir bon dos. Ainsi, outre les poivrots impénitents qui profitent de l'occasion pour endosser le costume rouge et la barbe blanche, d'autres jugent plus festif de se servir de la tenue pour cambrioler des banques ! Ainsi, aux States, les braquages effectués par des pères Noël auraient fait un vrai carton cet hiver. D'un autre côté, il faut bien qu'il les paie les millions de cadeaux qu'il distribue !



DEAD OR ALIVE, ETC.

Chez Tecmo, l'actualité DOA semble s'animer doucement en ce début d'année. Ainsi, la Team Ninja vient d'annoncer qu'elle de nouveaux détails devraient être bientôt révélés concernant le très mystérieux Dead or Alive Code: Cronus. Même que le « bientôt » porte un nom et qu'il s'agira du Tokyo Game Show 2004. Il y a de quoi voir venir donc. Les seules certitudes actuelles permettent de savoir qu'il ne s'agira pas d'un jeu de combat, mais que l'univers de Dead or Alive sera bien évidemment très présent. À noter aussi que le fameux DOA4 ne sortira pas en 2004, et que certaines rumeurs évoquent sa sortie sur les consoles « next-gen ». À suivre...

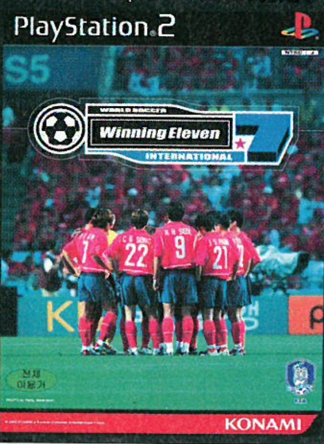


Télex

Square Enix est fier d'annoncer que le magazine Shounen Gangan *s'apprête à accueillir un manga* Final Fantasy Crystal Chronicles : Hatenaki Sora no Mukou Ni. *Une belle expression de la classe internationale.*

LES CORÉENS KISS ZE FOOTBALL

Après le raz-de-marée des Diables Rouges lors de la dernière Coupe du Monde de footcheball, l'amour des Coréens du Sud pour le ballon rond ne se dément pas. Ainsi, la récente sortie de Winning Eleven 7 International fut couronnée de succès avec 50 000 ventes en à peine 20 jours. Pour vous donner un ordre d'idées, Winning Eleven 6 International avait mis 8 mois pour atteindre ce score !



Made in Europe

Conan









Malgré un aspect des plus repoussants, un adversaire cache toujours un point faible. Pigé, Conan ?



Une cinquantaine de combos alimentent les mouvements du gros barbare. Il suffit juste d'avoir le courage de les mémoriser.

Suivre les traces du plus gros des barbares, c'est un peu découvrir un monde abrupte et violent peuplé de créatures imaginaires telles que dépeintes dans les romans ou les contes. Le personnage de Conan possède à lui seul un charisme indéniable, qui s'est forgé à travers le temps et les adaptations cinématographiques. Démonstration en live. Je mets la galette dans la console et réussis à attirer un fan du barbare ayant succombé aux premières notes de la mélodie. Teck : « Hé, mais c'est la musique originale ! J'ai la B.O. ! » Premier contact amorcé. Sauf qu'au regard des millions de bugs qui gangrènent cette version preview, les fans auront vite fait de prendre leurs jambes à leur cou. Étrange. La version qui m'avait été présentée dans les studios de Cauldron n'était pas si catastrophique. On croise les doigts pour la suite...

Karine

Éditeur : TDK Mediactive • **Machines :** GC, PS2 et Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004

Roger Lemerre La Sélection des Champions 2004

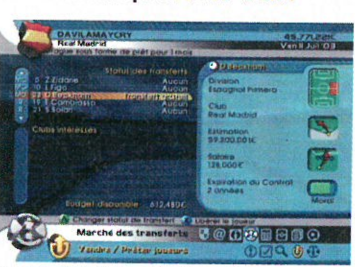
Roger Lemerre l'a dit : le football, c'est pas compliqué ! C'est en partant de ce principe que Codemasters nous ressort un nouveau jeu de management portant le nom de l'ex-entraîneur des Bleus. Cette édition n'apporte pas de réelles nouveautés, mais s'annonce tout aussi convaincante que les précédentes. Complet dans la gestion de l'effectif et pourtant très simple à prendre en main, le soft se montre parfait pour qui désire voir son club fétiche (à choisir parmi six des meilleures ligues européennes) accéder au top du top du vedettariat. Les matchs seront retransmis en 3D temps réel et vous pourrez gueuler vos ordres depuis le banc de touche, en bon manager consciencieux. Reste à voir s'il fera le poids face à LFP Manager...

Plume

Éditeur : Codemasters • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Février 2004

Gérer son effectif peut paraître compliqué. Il n'en est rien.

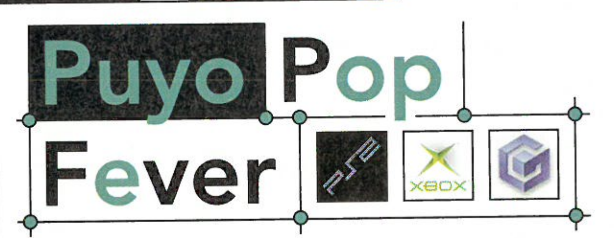




Quel pied de libérer Beckham de ses obligations madrilènes pour pas un rond.

Luis Fernandez n'a qu'à bien se tenir !





Puyo Pop Fever



Le mode Fever apporte un petit plus sympa à la série... Rien de révolutionnaire cependant.

Cette bonne vieille série des Puyo Puyo verra son ouat'millième épisode débarquer chez nous le mois prochain sur Xbox, GameCube et PlayStation 2. Inutile de vous expliquer les règles en détail, vous les connaissez tous plus ou moins. Heureusement, cet opus développé par la Sonic Team offre une petite nouveauté rigolote avec le principe de « Fever ». En gros, en créant des réactions en chaîne, vous enverrez chez l'adversaire des « Puyo Previews » qui lui tomberont sur la tronche s'il n'arrive pas à les éliminer avant un certain nombre de secondes. En vous renvoyant ainsi la balle, la jauge Fever se remplit avant de vous faire entrer dans un mode où le simple placement d'une pièce peut vider l'écran... À vous de trouver le bon spot pour faire des points et écraser votre adversaire. Sympa. Des modes de jeu spéciaux vous aideront à comprendre tout ça et à vous entraîner, mais c'est bien évidemment en multi que réside vraiment l'intérêt.

Julo

Éditeur : Sega
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Fin février 2004



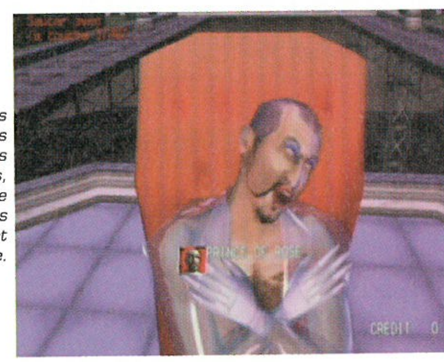
Les Puyo transparents handicapent réellement... Mieux vaut contre-attaquer au plus vite.



Chaque personnage est plus ou moins à l'aise avec les « chains », les « fever », etc.

Silent Scope Complete





Les boss ont toujours des tronches affreuses, c'est une tradition dans les Silent Scope.

Les Silent Scope ont toujours été plutôt bons, mais le problème, c'est que la durée de vie est tellement courte que l'intérêt chute complètement. Ici, la bonne idée, c'est de réunir les trois volets déjà sortis et de les vendre sous forme d'une compile à un prix vraiment réduit. Et là, ça commence à valoir vraiment le coup. Le concept est identique pour les trois : on contrôle un franc-tireur (ou plutôt le réticule de son fusil) et on s'amuse à sniper sur tout ce qui ressemble à un terroriste. Avec la gâchette gauche, on active/désactive le zoom, et avec la droite, on tire. Le trip est toujours aussi bon et certaines scènes sont vraiment mortelles, notamment celles où l'on doit faire un headshot sur un perso qui court dans tous les sens. Moralité : le snipe, c'est trop bien !

Angel

Éditeur : Konami • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004

Ici, il faut tirer entre les deux hôtesses, ce n'est pas le moment de trembler.



Sniper sur le pont de Londres, c'est la classe !

en bref



PAS SI VIRTUEL QUE ÇA

En Chine, pays des droits de l'hom... euh... pays de la muraille de Chine, il existe des royaumes où le droit à la propriété règne. Ainsi, dans le monde merveilleux de « le Internet » chinois, un tribunal a ordonné à une société de jeux vidéo en ligne de rendre à un joueur des objets virtuels dérobés sur son compte par un pirate informatique... dont un stock imaginaire d'armes biochimiques. C'est beau la vie...



L'ENFANT MÉTAPHYSIQUE

Ayé, Square Enix vient d'ouvrir le site officiel de Final Fantasy VII Advent Children (www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac). À noter que la durée de ce film en images de synthèse devrait passer de 60 à 90 minutes. Rappelons brièvement que l'histoire se déroulera deux ans après que Cloud a « crucifixé » Sephiroth... Pourtant, ce dernier occupera une place non négligeable dans l'histoire, puisque de nombreux flash-back et des scénarios annexes s'entremêleront. Le film, qui ne devrait sortir qu'en DVD, reste prévu pour l'été 2004 au Japon.



Télex

Impossible, mais peut-être diaboliquement vrai ! Oui, Shenmue III pourrait bien être annoncé dans les semaines à venir ! Sega Digital-Rex (le nouveau nom de la branche de Yu Suzuki) fait monter la pression !

PIKACHU, CARTES SUR TABLE

Wizards of the Coast, humble fabricant de cartes Pokémon, a décidé de booster ses revenus en attaquant Nintendo. Les magiciens de la côte reprocheraient en effet à Nintendo de leur avoir volé des secrets de fabrication. Mal, mauvais, Pikachu !!! Bouuuuuh ! Un procès aurait d'ailleurs dû se tenir en octobre dernier (2003, c'est loin déjà)... sauf que Wizards et Nintendo auraient préféré trouver un accord à l'amiable. Ça a dû palper sévère à Noël chez les magiciens...





LOGOSONNERIE : NEW STYLE SUR TON MOBILE POUR 2004 !!

- PAR TEL : 08 99 701 721
- PAR MINITEL : 3617 LOGOSONNERIE
- SUR INTERNET : WWW.LOGOSONNERIE.COM
- PAR SMS : AU 82020 Par ex : Si tu souhaites télécharger la sonnerie Hey OH ! : ENVOIE 79735 au 82020
- SUR LE WAP : ORANGE / BOUYGUES / SFR : GALLERY >> 123IMAGES GALLERY >> 123MELODIES • live! : 123MELO
- SUR L'I-MODE : 123IMAGES 123MELODIES



NE MESSAGERIE UNIQUE ! REPONDEUR X-CLUSIF * !!

illiers de MESSAGES à HURLER DE RIRE !!

8 99 70 46 70

Fonctionne sur TOUS LES TELEPHONES (fixes et mobiles) !!!!

LE TOP

Va chercher bonheur
Votre mission*
Jamel* : Mesdames et..
Jamel* : C'est trop la...
Jamel* : Dis-moi pas...
Hein, que ça t'énerve!
Jean-Marie Bigard*
L'Exorciste*
Ben Laden* & Saddam Hussein*
Le parrain*
Jamel* : Après le bipmsm*...
Simpsons* : M. Burns
Jamel* : Faire des hum..
Pretty Woman*
Ben Laden* : Isabelle a..
Ma biche*: Ah, ah
Chouchou* : Trop d'bonheur!
Ben Laden* : Pitite message

841231 Ton ami est à la plage
801688 Elie Semoun, secrétaire..
879671 Chouchou* : J'adore les...
879669 Chouchou* : J'adore les bips!
818430 Simpsons* : famille
879667 Chouchou* : Merde inter...
886209 Coluche* : L'été, le soleil...
879666 Chouchou* : Assistante ..
881086 Chui' pas là, parle moi*
823958 Ben Laden* : jouer à l'ispilice
801569 Ma biche* et Bourvil* ...
829437 Agence tous risques*

TOP ACTU

801417 Jacques Chirac*
883784 Sadam Hussein*
877823 Saddam Hussein*
878969 S. Hussein* & B. Laden* : A votre bounker
878730 Saddam Hussein*

BENNY BENASSI* Satisfaction 885749
50 CENT* In da club 882105
SHAGGY* Hey sexy lady 881923
EMINEM* Follow me 883055
Bob Marley* I Shot The Sheriff 800187
LUMIDEE* Never leave you 895287

PARODIES CINÉ/TV

SOS détresse, bonjour!
Votre mission
Stach stach
Capitaine Flam
Rappel illico
Le Flic de Beverly Hills

801116 Les bronzés
885758 Terminator 3: Le T-X
801131 Il était une fois dans l'ouest
801108 Tarzan
801129 La guerre des mobiles
801155 Batman

MITATIONS ET PARODIES — * Hors opérateurs

N RDV CHAT 2004 !

100% POTES, DELIRES, SORTIES ZIK, PASSION, ETC.. !!!

INSCRIPTION GRATIS* AU 0 811 88 33 55 !!!

1• RDV PAR TEL : 08 92 68 19 73

2• PAR SMS : ENVOIE CHAT AU 61040

RENCONTRES GARANTIES

CHATCHE SUR LE WAP et l'I-MODE:

GALLERY >> 123 TCHATCHE

sur votre mobile >> Gallery >> entrez 123 TCHATCHE

E ISATION RENTS 'APPELER S B 411864986 un appel local



ORME TON MOBILE SOLE DE JEUX VIDEO !!! 08 99 70 55 99

pel = 1 jeu — Appelle le 3255 (1) et dis «JAVA»





SONNERIES

— LE TOP —

79735 Hey oh
46107 Sexy pour moi
82763 Summer jam
94578 Baby boy
54257 Mission impossible
70734 La soupe aux choux
78865 Qui ne saute pas n'est pas...
76690 Satisfaction
82616 Le seigneur des anneaux
54254 Le flic de beverly hills
55673 Pulp fiction
02475 Mon étoile
55674 Le parrain
85256 In da club
81887 Get Busy
95458 Sans repères
76681 Ma liberté de penser
91879 La bamba
92450 Numb
82742 Laisse parler les gens
82153 Top Gun
54256 Les bronzés font du ski
55778 Rocky
55667 Marie
54260 Magnum
83082 Je veux vivre
74319 Pretty woman
55770 Lose yourself
91166 Going under
55678 Simpsons
80826 Live is life
91068 Midnight express
96139 C'est trop
55671 L'exorciste
70807 La panthère rose
02590 Ma rivale
76139 Le mur du son
55773 Agence tous risques

00053 Charmed
75179 Cocktail
80226 Danette
80212 Darladirladada
79949 Dim
74321 Dirty dancing
02617 Goldorak
01437 Good bye lenin
46073 Grease
02665 Harry Potter
82143 Hawaï police d'état
70731 Indiana Jones
80065 Inspecteur gadget
82144 La carioca
80079 La croisière s'amuse
70733 La famille Addams
02618 La petite sirene
82158 La vérité si je mens
80225 L'ami Ricoré
55774 Le bon, la brute et le truand
01213 Le diner de cons
75147 Le professionnel
75174 Le roi lion
55675 Les cités d'or
35181 Matrix 3
80147 Maya l'abeille
46009 Mc Gyver
82149 Nescafe (open-up)
82151 Olive et Tom
46006 Perry Mason
82152 Rémi sans famille
46069 Sister act
01693 South Park
54258 Stach stach
73844 Starsky et Hutch
74320 Taxi 3

— LES TUBES —

95035 A contre-courant
02594 Be faithful
87758 Blame it on the boogie
84541 Breathe
51097 Can't hold us down
75308 Dis moi si j'te saoûle
80814 Dj
00324 Encore
85932 Get my party on
01434 Glorious
72573 Guilty
79076 Hit that
01783 Illusion
80208 In the shadows
96143 Incassables
02588 J'ai des choses à te dire
96142 J'attendrai
37740 Je n'ai jamais pleuré
95452 Je pars avec toi
95335 Je regarde là haut

— FOOT —

81614 Allez on va gagner
81618 Ce soir on vous met le feu
81624 Et ils sont où
78864 Allez l'OM
81623 On va gagner
78865 Qui ne saute pas...
81619 Tous ensemble

— RAP US —

82739 21 questions
80204 Beautiful
83838 California love
55680 Cleanin out my closet
81884 Crazy in love
76131 Don't know what to tell ya
74541 Don't mess with my man
82613 Family affair
81887 Get busy
76128 Gimme the light
79959 Got what you need
76133 I can

Reçois DIRECT la MEILLEURE VERSION selon ton modèle de portable ! (poly, hifi, mini, REAL SOUND, mono, chanté, ...)

00052 Je saigne encore
83083 Like glue
02604 Love's divine
01446 Make me wanna scream
92449 Maria Magdalena
95037 Me against the music
91169 Ne pars pas
13084 Never leave you
02591 Number one
94584 Ocean
95038 On n'oublie jamais rien
02606 One more chance
75337 Parce qu'on vient de loin
80150 Petit papa noël
86450 Prendre racine
95045 Rien ne changera
88135 Right on time
86354 Ronde de nuit
02770 Saturday night's alright...
02608 Shut up
01458 Si j'avais su t'aimer
46108 Si tu savais
75321 Slow
37743 So yesterday
85469 Stuck
90558 Stuck on you
02592 Suivre une étoile
95460 Symphony
96148 Tant que c'est toi
94588 Thoia Thoing
92454 Time is running out
01796 Toi tu
91897 Tout l'or des hommes
00049 Vivre ça
81095 We will rock you
84896 Where is the love
19025 White flag
94589 Zinedine

— CINÉMA/TV —

55770 8 Mile
82138 Albator
75203 Batman
82611 Bodyguard
55676 Capitaine flam

79963 I'm outta love
82157 It wasn't me
55770 Lose yourself
84898 Magic stick
73597 Mesmerize
76137 Promise
76444 Scandalous
70811 Stan
78994 Still dre
82155 The Next episode
84878 U remind me
54259 Without me
83833 Ya rayah

— CHANSONS FRANÇAISES —

74538 A 20 ans
54253 Au soleil
91931 Besoin de rien, envie de toi
74542 Cassé
70824 Des mots qui résonnent
70823 Elle s'ennuie
01433 En apesanteur
74312 Entre nous
70803 J'ai demandé à la lune
86290 J'attends l'amour
86276 Je serai ta meilleure amie
86294 Je vais te chercher
74645 J'en ai marre
86373 L'été indien
80138 Libertine
04157 L'orange
80827 Ma conscience
91070 Moi lolita
82615 On va s'aimer
14456 Partenaire particulier
14457 Petite Marie
70833 Regarde moi
04206 Reviens
94586 Sans contrefaçon
04195 Say wot
82545 Sur un air latino



NEW !!! ENCORE PLUS FACILE !!
Envoie ton titre au 81700 et reçois DIRECT' ta sonnerie !!

LOGOS

2004 : plus de Foot !!! — 17445
2004 : je stresse PLUS — 17444
2004 : je mate plus les Filles — 17441
2004 : je maigris! — 17440
2004 : je fais du sport — 17438
Juste pour te dire... euh ...que je t'aime — 74944
2004 : j'apprends l'anglais — 17436
99982
DROIT AU BUT — 79571
84927
78859
com8 — 91276
Je t'aime — 52649
T'ES CRETIN DU ZIZI SEXUEL! — 30982
je t' aime — 42839
LORD OF THE RINGS — 24079

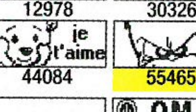


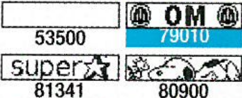
41334
34555



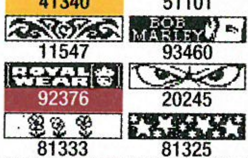


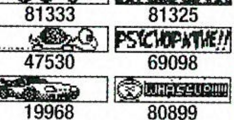










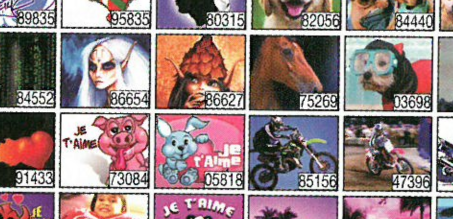


19968
WHASSUP!!!!
80899

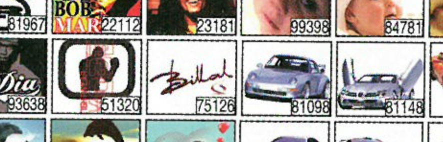


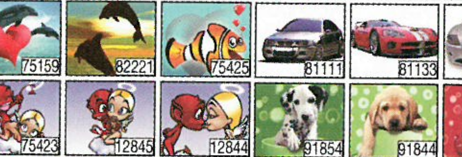
Spécial ST VALENTIN

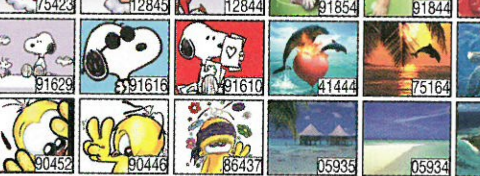


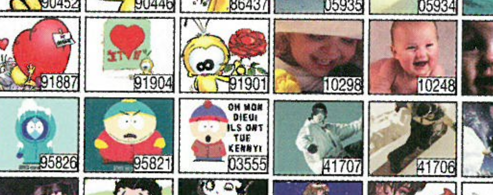
















SMS+ 81700 — SMS+ 61040 — SMS+ 82020

Malgré le succès du premier volet, Dark Alliance II se fait relativement discret. Aucune version preview, rien, nib. Que des photos qui filtrent au compte-gouttes. Pourtant, on ne peut pas dire qu'il ne soit pas attendu ce nouveau volet !



Et les effets de lumière sont toujours aussi puissants.

Baldur's Gate Dark Alliance II




Éditeur : Interplay
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004

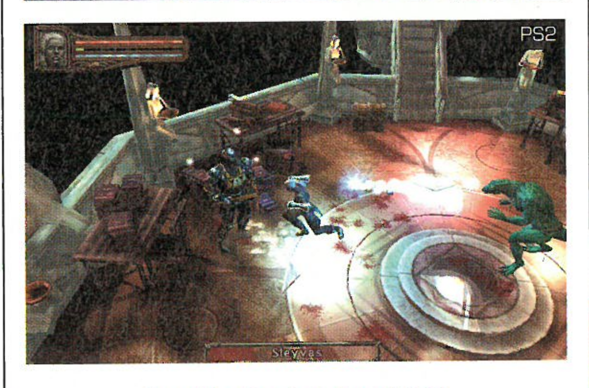


Le système de combat a aussi été revisité.

Comme le temps passe vite, cela fait déjà plus de deux ans que le premier Dark Alliance est sorti. Je me souviens qu'à l'époque, on avait peur que ce soit une belle bouse du fait qu'il ne s'agissait que d'un « vulgaire » hack'n'slash à la Diablo, qui aurait pu salir la légendaire série des Baldur's Gate. Et pourtant, au final, on a été bluffés par ses qualités graphiques, franchement hallucinantes à l'époque, mais aussi par son gameplay qui comprenait une gestion d'évolution des persos et un scénario bien fouillé qui rendait honneur à la saga. La classe quoi !







Fumble, Backstab et TACO

Maintenant que les choses sont remises dans leur contexte, zou, il est temps de parler du second volet en préparation. Développé par la même équipe, Black Isle, le titre se base sur la troisième édition de Dungeons & Dragons (ce qui ne contentera pas les puristes du jeu de rôle qui trouvent que les règles ont été trop simplifiées pour plaire au grand public, enfin c'est ce que me dit Plume...). Bien sûr, tout se déroulera dans les Royaumes Oubliés, comme d'hab', et il faudra explorer des contrées hostiles à grands coups de massues ou de sceptre magique sur la tronche de flagelleurs mentaux et autres tyrannœils. Rayon nouveautés, on nous annonce plus de monstres, des environnements graphiques améliorés ainsi que cinq personnages customisables à souhait, dont un barbare, un moine elfe noir et un elfe nécromancien (les deux autres n'ont pas encore été révélés). Le tout sur 80 niveaux répartis en 4 actes jouables seul ou en coopération. De plus, on nous annonce aussi un système de création d'objet inédit. Si le contenu du scénario reste encore assez obscur, on peut d'ores et déjà s'attendre à une longue aventure épique. Reste à espérer qu'il soit aussi prenant que le premier volet, mais vu les éléments dont on dispose, on n'a pas trop de raisons de s'inquiéter.

Angel

en bref



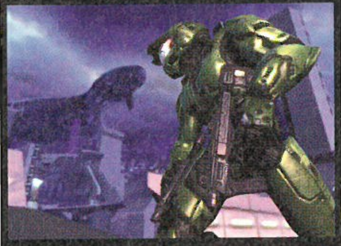
LA FRANCE, PAYS DES...

... droits de l'homme et du citoyen. Pays du vin et de la bonne vieille baguette. Pays de la laïcité. Pays des gros bourrins et des crétins... Oui, dans le cadre des brèves débiles, laissez-moi, pour une fois, m'adresser à tous ces débiles qui, lorsqu'ils vont voir *Le Seigneur des Anneaux Le Retour du Roi*, prennent un malin plaisir à se marrer comme des niais à chaque plan héroïque, à applaudir ironiquement à la mort de certains héros ou à se plaindre à haute voix de la durée du film... avant même que ce dernier ne soit fini. Pathétique de voir ces adultes avoir des réactions aussi infantiles. Que vous aimiez ou pas, cela vous regarde, mais une salle de cinéma n'est pas un zoo. Vous me faites bien pitié... Signé : Gollum



HALO 2 PREND L'EAU ?

Initialement prévu pour la mi-mars 2004 aux États-Unis, Halo 2 devrait voir sa date de lancement décalée. En effet, si l'on en croit plusieurs boutiques de vente en ligne, la fenêtre de lancement serait désormais ouverte le... hum... 1er avril. Oui, c'est sûr, tout de suite ça ne paraît pas très sérieux, mais il n'est peut-être que le premier d'une longue série de reports. L'essentiel est que le jeu soit à la hauteur, n'est-ce pas ?



Télex

Le prochain Tomb Raider, ça vous intéresse ? Eh bien sachez que Crystal Dynamics (Core Design is out !) a décidé de créer un tout nouveau moteur graphique, reportant le lancement du titre en 2005 (au lieu de fin 2004).

ALORS GRAND-MÈRE, CA FRAG BIEN ?

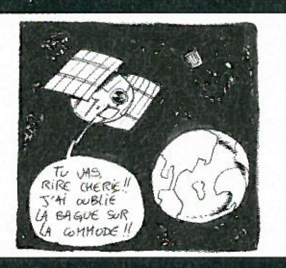
Tu es djeunz et tu joues aux jeux vidéo ? Normal. Tu es dvieux (nouveau concept de non-jeunes-se) et tu joues aux jeux vidéo ? Eh bien, tu n'es pas si « anormal » que ça ! En effet, si l'on en croit une récente étude menée outre-Atlantique, près de 17 % des joueurs auraient plus de 50 ans ! Un chiffre assez renversant, même si, dans le lot, la proportion de joueurs « ultra occasionnels » n'est pas déterminée. Qu'importe, yes, pas de doute, le gamer-boom est en marche ! Çaaaa fiii plééééésir...

en bref



MARIAGE AU 7E CIEL

Je t'aime. Tu m'aimes. Nous nous aimons… Alors unissons-nous sur la lune ! Comment chéri ? Facile, il suffit juste que nous signions un zoli chèque de 40 millions de dollars à l'ordre des Rouges de l'Espace, alias l'agence russe Rosaviakosmos. En effet, si tout marche comme prévu, d'ici quelques années, la Station Spatiale Internationale (ISS) pourra abriter un couple de lovers désireux de se passer l'anneau loin du plancher des meuuuuuh. Classe.



PORTABLE OR NOT, THAT'S THE QUESTION

Alors que le destin de la PSP commence à se forger de plus en plus précisément, de nombreuses rumeurs viennent abreuver les conversations mondaines. Ainsi, en parcourant le *PlayStation Magazine* officiel américain, certains lecteurs lettrés ont pu découvrir que Sony serait en train de développer des versions PSP de SOCOM: U.S. Navy SEALs et d'EverQuest. Du bon biscuit pour alimenter les fantasmes les plus insoupçonnés, mais qui sait… Perso, je verrais bien un p'tit Final Fantasy, un Resident Evil et un Metal Gear. Stop, n'en rajoutez plus…



Télex

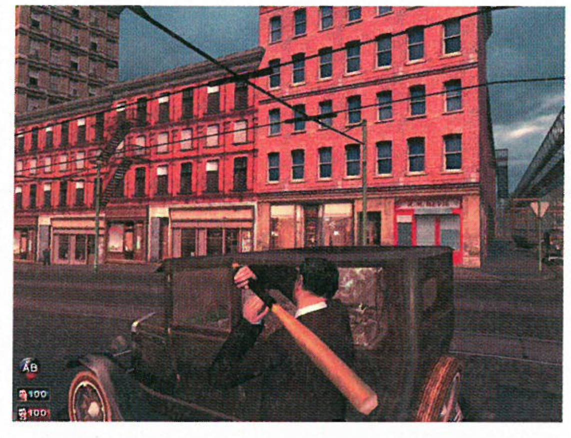
Pour les bad guys du pad, notez que Manhunt est annoncé sur Xbox, tandis que Grand Theft Auto devrait débarquer sur GBA. Tout ça est prévu sur Terre pour l'année 2004.

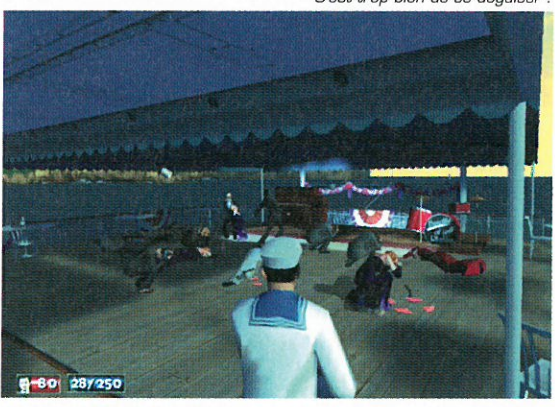
DU NINJA GAIDEN À LA PELLE

Grand absent de Noël sur Xbox, Ninja Gaiden semble toutefois bien décidé à marquer de son empreinte le début d'année 2004. Ainsi, alors qu'il est attendu pour le 26 février prochain au Japon, et en avril chez nous, ce titre d'action sans la moindre concession va se payer une promo d'enfer aux States. Près de 500 000 démos gratuites seront donc gracieusement distribuées afin d'effectuer un premier contact avec les nouvelles aventures nocturnes de Ryû Hayabusa. Verdict dans le prochain Joypad !



Mafia





C'est trop bien de se déguiser !



Un joli carnage à l'ancienne. Chapeau les artistes !

À défaut d'envoyer une version jouable, Take 2 a mis à disposition une nouvelle salve de photos de Mafia, le GTA-like qui se déroule à l'époque d'Al Capone et de la Prohibition. On dirige donc un malfrat qui veut se faire une place dans la pègre. Pour cela, on devra passer par les inéluctables vols de voitures qui vous permettront de vous déplacer dans la ville. À noter qu'ici, il faut appliquer le code de la route. Un feu rouge ou un stop grillé et une patrouille de police vous épinglera, ce qui peut être assez contraignant. Sachez surtout qu'il y a de fortes chances pour que le titre soit en magasin à l'heure où vous lirez ces lignes. Pas la peine de vous dire qu'il sera plus sage d'attendre le test le mois prochain avant de faire quoi que ce soit.

Angel

Éditeur : Take 2 • **Machines :** PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Février 2004

Harry Potter et le Prisonnier d'Azkaban









Il sera possible d'incarner Ron et Hermione pour tester leurs pouvoirs spécifiques.

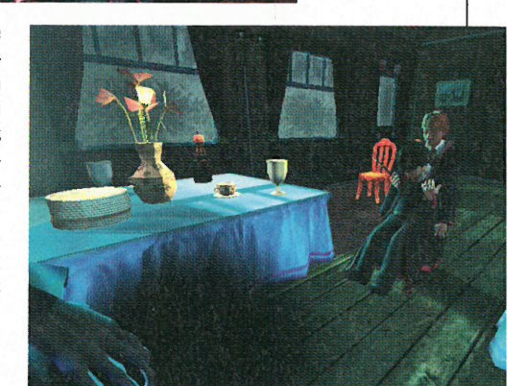


La modélisation des personnages est ultra poussée. Les environnements bénéficieront de la même qualité graphique.

Troisième année à Poudlard, avec comme grosse nouveauté la possibilité d'incarner Ron ou Hermione et leurs pouvoirs d'apprentis sorciers. Harry ne sera donc plus le seul maître de son destin. Nos joyeux drilles devront affronter l'inquiétant Sirius Black, qui s'est évadé de la prison d'Azkaban. Les terribles Détracteurs hanteront les couloirs de Poudlard. Ces horribles créatures sont en fait les gardiens d'Azkaban lancés à la poursuite du fuyard et ont comme caractéristique bien particulière de faire revivre à qui les affronte le pire de ses cauchemars. Chevaucher les Hippogriffes, utiliser la carte des maraudeurs, ainsi que relever de multiples défis mettant en scène deux joueurs, viendront colorer cette nouvelle aventure du petit Potter. Et dire qu'il faut attendre encore trois mois avant d'y jouer…

Karine

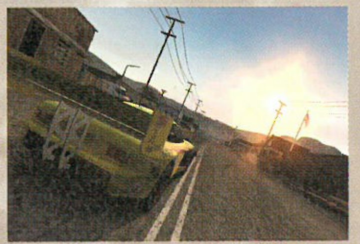
Éditeur : Electronic Arts • **Machines :** GameCube, PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mai 2004



For eyes only

Ce mois-ci, on a fait exprès de varier les plaisirs. Il y en a pour tous les goûts. De la course, de la boxe, de la guerre, du qui-fait-peur, des robots et même des ninjas. Avec ça, je pense que vos yeux prendront autant de plaisir que devant un clip de Britney Spears.

Rallisport Challenge 2 • Éditeur : Microsoft • Machine : Xbox • Sortie en Europe : Mars 2004



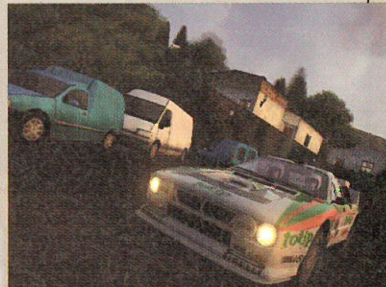
La modélisation du bitume est réussie. Merci le bump mapping !

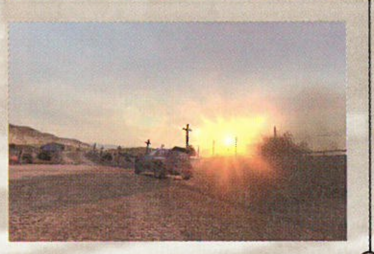


Évidemment, les classiques licences sont là.

Les tracés s'annoncent tout de même assez techniques.





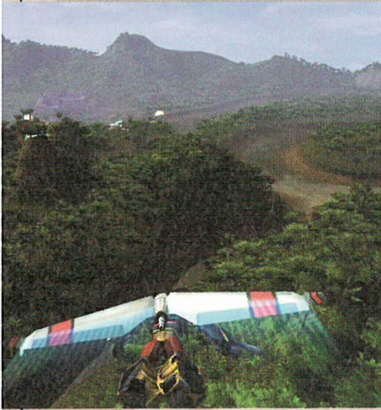


Transformers Armada: Prelude to Energon • Éditeur : Atari • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Mai 2004



Y a pas à dire, c'est quand même vachement beau !

Le design semble fidèle à l'esprit des Transformers.



Les décors sont tout aussi soignés que les robots.



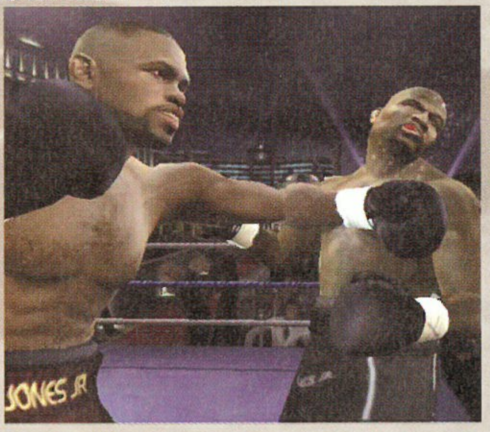
Un robot, plusieurs modes de déplacement.

Fight Night 2004 • Éditeur : Electronic Arts Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : 2e trimestre 2004

La déformation des visages a l'air plus que bonne.



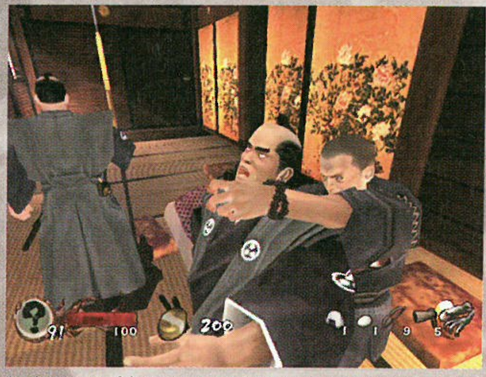
Les combats en plein air, une pratique qui devrait se démocratiser.



Tenchu Return from Darkness
Éditeur : Activision • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004



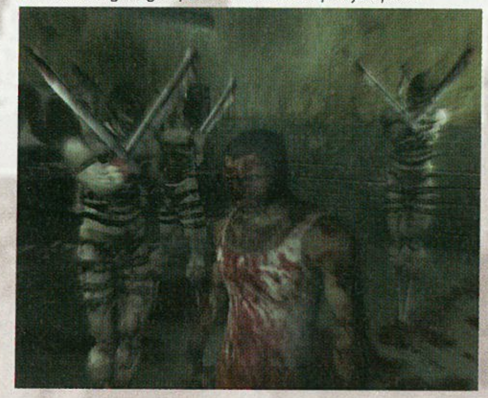
Les « silent kills », une spécialité de la série Tenchu.



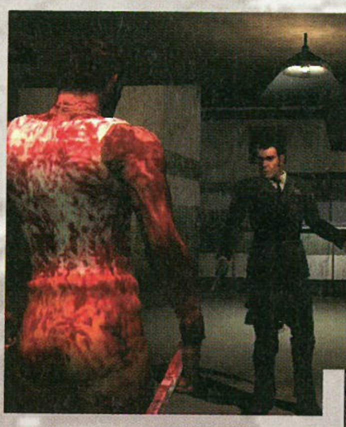
Ici, le gars se fait égorger pendant que son pote ne pige rien à ce qu'il se passe.

The Suffering • Éditeur : Midway • Machines : PlayStation 2 et Xbox
Sortie en Europe : Mars 2004

The Suffering baigne pas mal dans le trip mystique...



Mais c'est aussi carrément gore...



Et particulièrement brutal !



Forcément, c'est la pleine lune...

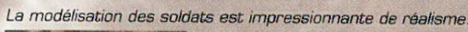
Full Spectrum Warrior • Éditeur : THQ • Machine : Xbox • Sortie en Europe : 1er trimestre 2004

Men down, men down !



Voilà une zone parfaitement couverte !

La modélisation des soldats est impressionnante de réalisme.

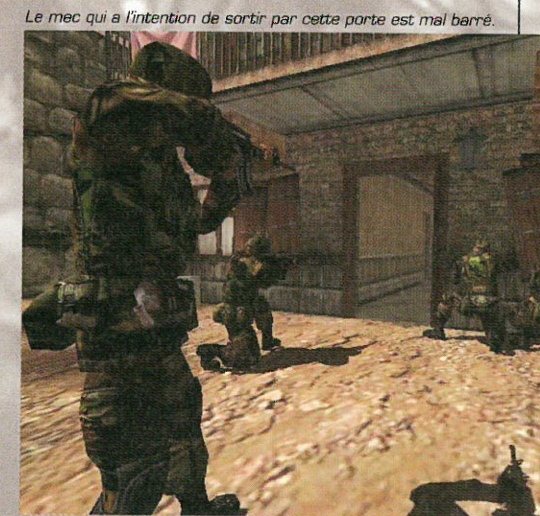




Le mec qui a l'intention de sortir par cette porte est mal barré.



Les attitudes de poseur sont hallucinantes dans ce titre. J'en connais qui n'en peuvent plus d'extase devant ce genre de photos.





Découvrez RE-7 le magazine de toute l'actualité de jeu vidéo sur CANAL J. Deux rendez-vous par semaine ! Le samedi et le dimanche à 13 h 40

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 20 h et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 ! AVEC funradio

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE
Tél. 02 35 81 16 16

MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

MICROMANIA TORCY
Tél. 01 60 05 63 09

MICROMANIA CARRÉ SENART
Tél. 01 64 13 96 81

MICROMANIA CHAMBOURCY
Tél. 01 30 74 54 09

MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS
Tél. 01 69 01 79 53

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

95 MICROMANIA OSNY
Tél. 01 30 38 48 18

95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél. 01 39 97 16 98

PROVINCE

06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE
Tél. 04 92 29 10 37

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA AVANT CAP
Tél. 04 42 34 37 12

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET
Tél. 05 62 75 89 14

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA SAINT-OMER
Tél. 03 21 39 29 92

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

64 MICROMANIA PAU
Tél. 05 59 84 08 98

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

83 MICROMANIA PUGET/ARGENS
Tél. 04 94 45 63 84

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONT
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 82 36

Micromania reprend[1] vos anciens jeux jusqu'à 35 €

Profitez-en pour découvrir les nouveautés !



La Mégacarte
5% de remise* différée sur les jeux et accessoires.
*Remise différée sous forme de bon de réduction de 10 €.
Remise non applicable sur les Consoles.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SU
micromania.fr

Réservez vos jeux
- dans votre Micromani
- sur **micromania.fr**

50 nouveaux Micromania !

29 MICROMANIA BREST OUVERT
C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31

78 MICROMANIA ST-QUENTIN OUVERT
C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

75 MICROMANIA GARE DU NORD OUVERT
Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris
Tél. 01 53 20 13 89

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES OUVERT
C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles
Tél. 04 42 20 93 48

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE OUVERT
C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91

42 MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE OUVERT
C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29

07 MICROMANIA VALENCE OUVERT
C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17

91 MICROMANIA VAL D'OLY OUVERT
C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux/Seine - Tél. 01 69 52 46 29

85 MICROMANIA LA ROCHE/YON OUVERT
C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche-sur-Yon
Tél. 02 51 47 99 76

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER OUVERT
Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39

77 MICROMANIA BAY 2 TORCY OUVERT
C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09

30 MICROMANIA NÎMES SUD OUVERT
C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25

02 MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN OUVERT
C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22

60 MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE OUVERT
C. Ccial Carrefour - 60280 Venette - Tél. 03 44 36 76 71

02 MICROMANIA LAON OUVERT
C. Ccial Carrefour - 02000 Laon -Tél. 03 23 26 05 78

91 MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25

78 MICROMANIA FLINS OUVERT
C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00

54 MICROMANIA NANCY LAXOU OUVERT
C. Ccial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84

91 MICROMANIA ATHIS MONS OUVERT
C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43

91 MICROMANIA BRETIGNY/ORGES OUVERT
C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny/Orges
Tél. 01 69 88 15 52

63 MICROMANIA CLERMONT AUBIERE OUVERT
C. Ccial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52

68 MICROMANIA COLMAR HOUSSEN OUVERT
C. Ccial Cora - 68125 Houssen - Tél. 03 89 21 01 66

66 MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA OUVERT
C. Ccial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52

13 MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX
C. Ccial Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11 OUVERT

79 MICROMANIA NIORT OUVERT
C. Ccial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05

63 MICROMANIA CLERMONT JAUDE OUVERT
C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30

88 MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY OUVERT
C. Ccial Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27

01 MICROMANIA BEYNOST OUVERT
C. Ccial Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44

83 MICROMANIA OLLIOULES OUVERT
C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules - Tél. 04 94 30 73 45

73 MICROMANIA CHAMNORD OUVERT
C. Ccial Chamnord - 73000 Chambéry - Tél. 04 79 68 81 83

44 MICROMANIA PARIDIS OUVERT
C. Ccial Paridis - 44300 Nantes - Tél. 02 40 50 13 47

54 MICROMANIA MONT ST-MARTIN OUVERT
C. Ccial Auchan - 54350 Mont Saint-Martin - Tél. 03 82 24 04 17

03 MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT OUVERT
C. Ccial Auchan - 03410 Domerat - Tél. 04 70 29 98 63

33 MICROMANIA BORDEAUX BEGLES OUVERT
C. Ccial Carrefour Bègles - 33000 Bordeaux - Tél. 05 57 35 38 11

08 MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES OUVERT
C. Ccial La Croisette - 08000 Charleville-Mézières
Tél. 03 24 35 55 82

38 MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU OUVERT
C. Ccial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau - Tél. 04 74 27 87 68

51 MICROMANIA CHALONS-EN-CHAMPAGNE
Centre Ccial Carrefour - 51000 Chalons-en-Champagne OUVERT
Tél. 03 26 22 11 10

06 MICROMANIA NICE TNL OUVERT
Centre Ccial Nice TNL - 06300 Nice - Tél. 04 93 55 09 30

13 MICROMANIA ARLES NOUVEAU
Centre Ccial Géant - 13200 Arles - Tél. 04 90 18 39 15

06 MICROMANIA MANDELIEU OUVERT
Centre Ccial Géant - 062111 Mandelieu - Tél. 04 93 48 02 02

80 MICROMANIA AMIENS NOUVEAU
Centre Ccial Les Halles du Beffroi - 80000 AMIENS

78 MICROMANIA MONTIGNY-LE BRETONNEUX
Centre Ccial St-Quentin Ville NOUVEAU
78180 Montigny-Le Bretonneux - Tél. 01 61 37 34 11

95 MICROMANIA CERGY 2 NOUVEAU
Centre Ccial Cergy Les 3 Fontaines - 95000 Cergy
Tél. 01 34 43 04 90

01 MICROMANIA THOIRY NOUVEAU
Centre Ccial Val Thoiry - 01710 Thoiry - Tél. 04 50 99 01 12

34 MICROMANIA PEROLS MONTPELLIER NOUVEA
Centre Ccial Plein Sud - 34465 Perols - Tél. 04 67 68 44 39

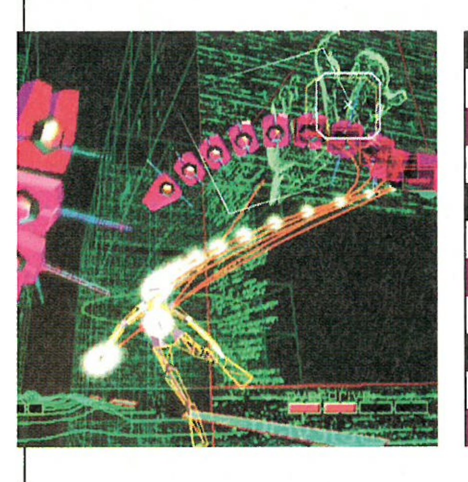
78 MICROMANIA PARLY III NOUVEAU
Centre Ccial Régional de Parly II - 78150 Le Chesnay
Tél. 01 39 23 01 77

59 MICROMANIA LILLE NOUVEAU
40/42, rue de Béthune - 59000 Lille - Tél. 03 20 21 86 05

34 MICROMANIA BÉZIERS NOUVEAU
Centre Ccial Géant - 34500 Béziers - Tél. 04 67 11 08 50

03 MICROMANIA MONTLUÇON ST-JACQUES
C. Ccial St-Jacques - 03100 Montluçon NOUVEAU

01 MICROMANIA VAL THOIRY NOUVEAU
C. Ccial Val Thoiry - 01710 Thoiry - Tél. 04 50 99 01 12



AVEC LE TEMPS QUI PASSE, AVEC LES JOUEURS QUI VIEILLISSENT, ON AURAIT PU CROIRE QUE LE FAIT DE JOUER SERAIT DEVENU UNE ACTIVITÉ QUI N'AVAIT PAS TROP BESOIN DE SE CHERCHER UN ALIBI, UNE JUSTIFICATION… C'EST L'INVERSE QUI SE VÉRIFIE.

par Dam



De l'art ou du cochon

Il faut comprendre : il y a longtemps, pour jouer, en gros, il fallait mentir à ses parents. Promettre qu'avec un ordinateur, on aurait pu réviser ses maths, apprendre à dessiner, devenir informaticien… Bref, faire du constructif. C'est un peu normal ; un micro, dans les années 80, ça coûtait cher. Jouer était un à-côté de la fantastique promesse éducative de la micro-informatique à domicile. Voir que ça devenait la seule utilisation d'une prodigieuse machine du futur, c'était désespérant, pour les parents. Pour les sous et pour l'image qu'ils avaient de leur progéniture. Aujourd'hui, ces temps sont oubliés. Les consoles sont devant chaque téléviseur, achetées par les parents la plupart du temps, ou bien encore par des jeunes gens financièrement autonomes… Et pourtant, le jeu vidéo se cherche encore une justification.



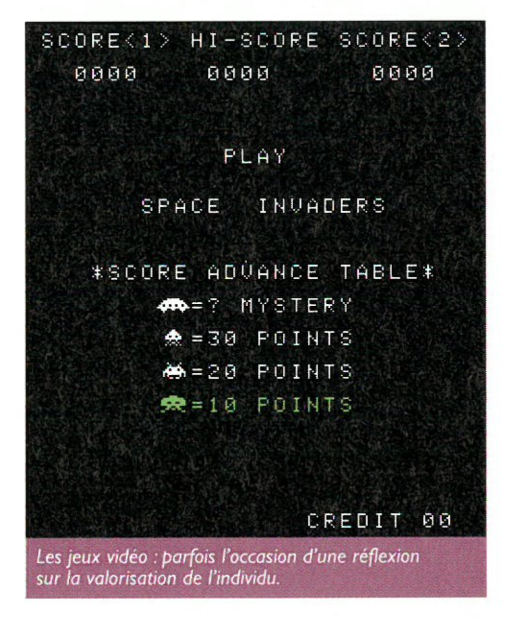
L'urinoir Fountain de Marcel Duchamp, 1917.

Jamais le monde du jeu vidéo n'aura autant cherché à échapper à lui-même, à se forger une identité de substitution. Pour tout un tas de gens du milieu du jeu vidéo, jouer ne peut se réduire à simplement « jouer ». Avant, le jeu, c'était la première étape, un peu embarrassante à justifier, vers les disciplines supérieures de l'informatique ; aujourd'hui, le jeu, « c'est de l'art ».

Quoi ? C'est de l'art ?

Ce n'est pas moi qui le dis, oh non. Mais le débat apparaît, disparaît, reparaît… Un exemple ? L'excellent *Edge* aborde la question dans son numéro 79 de décembre 1999, avec l'article « But is it art ? ». Et l'auteur de chercher comment placer les jeux vidéo à la fin d'une chaîne évolutionniste… Déjà du temps des Romains… La Renaissance… La photographie et la fin de l'art « imitatif »… L'époque contemporaine et les « avant-gardes »… jusqu'au Jeu Vidéo. De déterminer aussi à quel point le jeu vidéo peut-il se trouver de sa propre parabole artistique. Un autre exemple, une autre méthode ? L'article « Art et jeux vidéo », paru dans *BeauxArts Magazine* (n°221, octobre 2002), s'emploie à retrouver dans des exemples de jeux vidéo connus des problématiques chères au lectorat traditionnel de la revue.

La question ne se limite pas à la presse spécialisée… Elle hante Internet, et elle est bien sûr présente dans le milieu de l'industrie, à l'heure où une reconnaissance officielle de la part de l'État est aussi une question de survie pure et simple.



Les jeux vidéo : parfois l'occasion d'une réflexion sur la valorisation de l'individu.

Le jeu serait donc, après le cinéma, la dernière incarnation en date de « l'art ultime » ?… Non.

Bon alors, c'en est ou c'en n'est pas ?

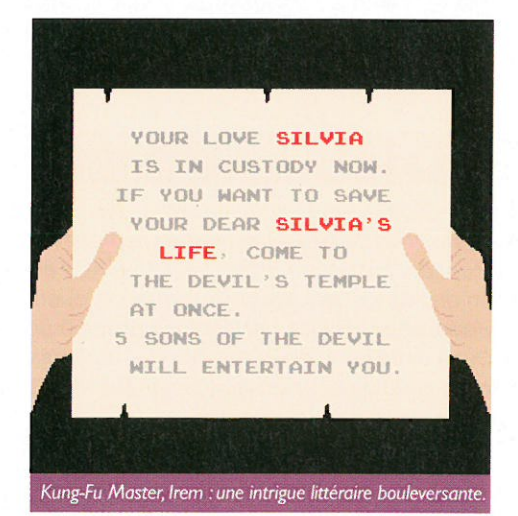
Ben posez-vous la question. Vous êtes derrière votre joypad, en face de l'écran. Vous êtes entièrement occupé à atteindre un objectif, en exploitant les possibilités de l'interactivité que vous accorde le logiciel. Pour votre plaisir, par jeu. Y a-t-il autre chose ? Y a-t-il de l'art, là-dedans ? Pas vraiment. Tout simplement parce, d'une part, vous jouez, et, d'autre part, parce que le jeu auquel



Knights of the Round, Capcom : sur les traces du roman courtois médiéval.

vous jouez ne se positionne pas de lui-même en tant qu'œuvre d'art. Il arrive dans votre console et dit : « Eh, copain, je suis un jeu, joue-moi ! On va bien s'amuser, tu verras, tous les deux. » Ça tombe bien, c'est pour ça que vous l'aviez acheté. Ça a l'air évident, mais cette constatation va nous permettre de passer à des notions plus complexes.

Alors bien sûr, la première objection des partisans qui veulent à tout prix faire du jeu vidéo un art, c'est de mettre en avant qu'un jeu, c'est un sacré boulot. La preuve que c'est de l'art, c'est qu'il faut maîtriser de nombreuses techniques artistiques différentes et qu'il faut systématiquement le rendre attrayant. En poussant, c'est même la démonstration que le jeu vidéo est une forme d'art plus complète que les autres ! La plupart du temps, et souvent à leur insu, les personnes recourant à ce type de raisonnement exhument la mythologie de l'art total, comme le firent avant eux les enthousiastes de l'opéra ou du cinéma. Contenant en lui toutes les autres pratiques artistiques (image sculptée et peinte, musique, chorégraphie, architecture, littérature), le jeu vidéo les combine dans une œuvre « plus complète », et, donc, immanquablement « supérieure ». Il serait donc, comme ces glorieux ancêtres, la dernière incarnation en date de l'art ultime.



Kung-Fu Master, Irem : une intrigue littéraire bouleversante.



Shenmue et le dilemme cornélien : Ryo doit-il finir sa collection de jouets Sega ou d'abord venger la mort de son père ?

Eh oui, mais non. Comme le cinéma ou l'opéra, le jeu vidéo combine les pratiques, mais seulement les pratiques, et chaque pratique est un médium, rien de plus. Ce n'est pas la peinture qui est dans le tube qui est l'œuvre, ce n'est pas la pierre qui est dans le bloc de marbre qui fait le chef-d'œuvre. Ce n'est pas le pixel et le polygone qui sont l'œuvre d'art. Il y a quelque chose, donc, qui transforme la peinture à l'intérieur du tube en œuvre d'art. Il y a des gestes précis qui extraient de la pierre un chef-d'œuvre.

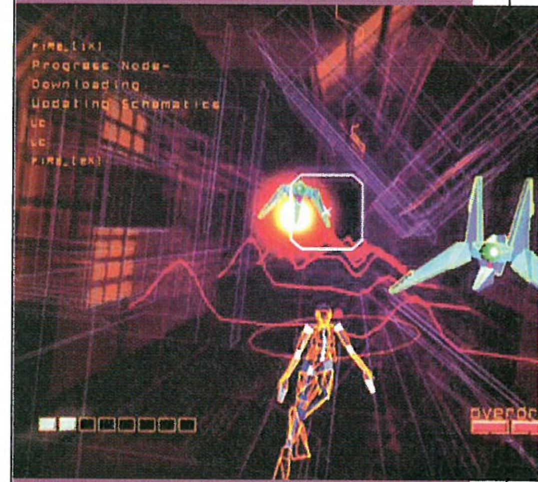
En substance, ce n'est pas le processus technique qui détermine la valeur artistique de l'objet qu'il génère. Il y a « ce quelque chose » derrière les gestes qui créent l'œuvre.

La pittura è cosa mentale

Houla. Ça cause en estranger. Ça veut dire « la peinture est une affaire mentale ». Cette phrase de Léonard de Vinci explique bien la nature cérébrale du processus artistique. C'est le raisonnement artistique derrière chaque geste de l'artiste qui fait de sa production une œuvre d'art. En substance, l'œuvre d'art est la manifestation plastique d'une réflexion, donnée à voir au spectateur par l'artiste. C'est la différence entre l'art et l'illustration décorative, et c'est l'unique distinction entre un monochrome de Malevitch et l'aplat d'un peintre en bâtiment.

LE CAS REZ

L'excellent Rez (2001) de Sega, pour DC et PS2, est généralement acclamé par ses fans comme « une œuvre d'art ». On a coutume de se référer au concept de « synesthésie » dont Tetsuya Mizuguchi s'est inspiré. Ce concept, datant du début du XXe siècle, établit des correspondances entre les sons, les couleurs et les sensations. On trouve des échos du concept de synesthésie chez Kandinsky (dont l'initiale avait donné le nom de projet de Rez, Project K), ou encore chez Kupka. D'emblée, disons-le : Il est difficile de considérer Rez comme une œuvre d'art synesthétique interactive. Il y a encore dans Rez une dichotomie fondamentale entre « le jeu » et « la problématique plastique et sonore ». Les deux sont indépendants. D'une part on a une idée initiale (produire des formes visuelles plus ou moins en harmonie avec le son, amener une progression-construction visuelle et sonore), et de l'autre un Panzer Dragoon en slow motion. L'interactivité que le jeu Rez propose au joueur ne lui offre aucune passerelle vers l'expérience artistique, aucun contrôle sur la « mécanique synesthétique ». De son côté, la performance audiovisuelle est là pour accompagner le jeu. À la limite, je ne suis pas loin de penser que la simplicité du gameplay de Rez était, en définitive, une nécessité. L'inclusion d'un travelling mode, où le joueur est invincible, est là pour le démontrer : c'est l'expérience sensorielle avant tout qui intéressait Mizuguchi.



Rez, Sega, 2001.

Cet échec dans la conciliation de la forme, du fond et de l'interactivité empêche-t-il Rez d'être « une véritable œuvre d'art synesthétique » ? Ce n'est pas grave du tout. On s'en fout, même. Quand on repose le paddle, la tête encore tourbillonnante, on se rend compte que Mizuguchi nous a pondu le plus beau et le plus envoûtant des jeux de l'univers... Que pourrait-on demander de plus ?!


Halo et la difficulté du dialogue interethnique.

Cette « cérébralité de l'art » repose sur deux conditions : la première, c'est l'intentionnalité artistique. Elle implique que l'auteur de la création veuille faire une œuvre d'art. C'est cette intentionnalité qui crée le processus artistique. Hors de cette intentionnalité, une œuvre n'est pas d'art. Je veux dire : si un singe aveugle et parkinsonien fait n'importe quoi avec un pinceau sur une toile, même si le résultat est, par hasard, très chouette visuellement, on dira difficilement que c'est de l'art. Pareillement, une photocopieuse qui reproduit un chef-d'œuvre ne fait pas une œuvre d'art, car la fonction recherchée n'est que la réplication d'une image modèle. Ce ne sont pas les qualités immédiates seules, celles que communique la simple perception, qui permettent de dire de l'objet « terminal » d'un processus de production s'il est « d'art » ou non.

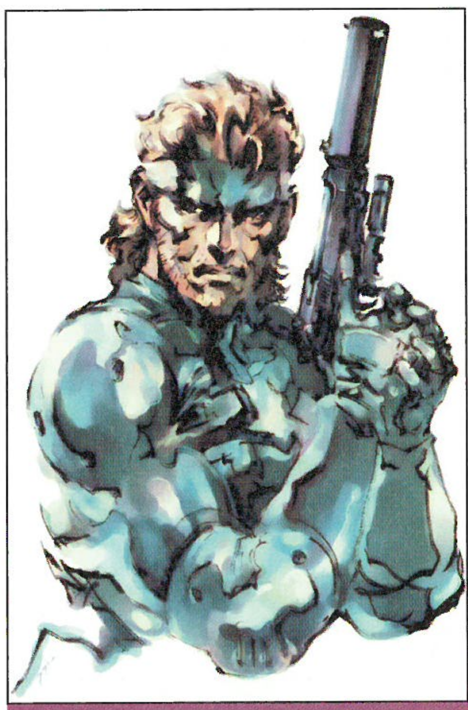
D'un certaine manière, Marcel Duchamp l'a démontré, avec ses « ready made ». Au début du XXe siècle, alors que les avant-gardes artistiques repoussaient les frontières traditionnelles de l'art, et donc en modifiaient la définition, Duchamp a, d'un coup d'un seul, tranché le nœud gordien de la question artistique. En plaçant un urinoir, un objet manufacturé — d'où le nom « ready made » — dans une exposition d'art, il entendait démontrer définitivement la primauté exclusive du raisonnement sur l'objet physique, et que cet artefact industriel, en devenant le symbole d'un raisonnement artistique, devenait un objet artistique. Ce qui se passe, techniquement, c'est qu'en agissant à la frontière entre l'art et le non art, Duchamp a isolé l'instant démiurgique de la mise à feu du processus artistique. C'est la pensée de l'artiste (ici élémentairement réduite à l'acte du choix) qui vient créer l'art et qui donne son statut d'art à l'objet qu'elle investit. C'est cette volonté-impulsion de l'artiste qui est le premier pas essentiel, minimal et commun à toutes les œuvres d'art. En somme, c'est l'application radicale et provocatrice, à quatre siècles de distance, de la citation de Léonard de Vinci. C'est aussi ici que la remarque traditionnelle qui veut que « si ça donne des émotions, c'est de l'art » trouve sa première limite. Ce n'est pas au spectateur de décider de ce qui est art.

Le second point : c'est pas tout de « vouloir faire de l'art », encore faut-il « en faire » (sinon, c'est du bluff). Il faut que l'auteur veuille faire parvenir à son spectateur une proposition. Même un raisonnement aussi rudimentaire et autoréférentiel que celui de Duchamp. Comment doit fonctionner ce raisonnement, dans l'œuvre ? Comme l'artiste ne communique pas avec des phrases explicites, mais à travers de formes plastiques, de sons, ou tout ce que sa sensibilité et son intelligence arrivent à lui faire exploiter, il doit leur donner un nouveau sens à mesure qu'il les organise. Chacune des formes qui composent l'œuvre est un signifiant, un symbole. La « tension discursive » entre sa nature individuelle immédiate, initiale, et son signifié symbolique au sein de l'œuvre est un des mécanismes fondamentaux de l'art. Or, c'est bien là ce qui différencie les jeux des œuvres d'art. Les jeux n'en ont rien à faire d'être des constructions au service d'une problématique, et leur contenu n'en a rien à faire de signifier autre chose que ce qui est à l'écran. Tant que le jeu vidéo se fixe pour unique objectif de divertir le joueur, il est un jeu, et « être d'art » n'est pas son but.

Mais alors, c'est incurable, docteur ?

Pas forcément, ma bonne dame. Pour le moment, disions-nous, les jeux sont une œuvre technique dont l'objectif est de divertir le joueur. Mais ce n'est pas une destinée inflexible. Comme on l'a dit, pour qu'une œuvre soit d'art, il faut que l'ensemble de ses composantes soit asservi au développement d'un raisonnement artistique. Il n'y a pas de raison pour que le jeu vidéo ne se comporte pas comme les autres médias. On peut donc imaginer un jeu dans lequel le joueur participe à quelque chose qui se construit, développe un propos. Pour que ça reste un jeu, il faut que le déploiement du raisonnement s'effectue dans le cadre de l'inter-

Un tel jeu réussira « artistiquement » si, à la fin, le joueur comprend la valeur symbolique de chaque acte qu'il aura été amené à pratiquer...


MGS2 : l'un des rares à s'élever au rang d'œuvre d'art.

PANZER DRAGOON SAGA, PRESQUE

Ah... Panzer Dragoon Saga. Le jeu avec Emotion Engine inclus. Voici un autre petit chef-d'œuvre dont la fortune critique connaît actuellement un véritable bouleversement. De curiosité archéologique à peine connue (sortie confidentiellement en 1998 sur Saturn), il est désormais le loup blanc des collectionneurs. Son ambiance extraordinaire plonge le joueur dans un aquarium émotif unique dans le jeu vidéo, et ce résultat a été obtenu grâce à un travail d'écriture absolument sans précédent. Outre cette ligne directrice émotive maîtrisée d'un bout à l'autre du jeu, Panzer Dragoon Saga, anticipant de quelques années MGS2, joue avec le joueur ; en orchestrant magistralement autour de lui une véritable « collision d'univers », il le questionne et le force à prendre conscience de sa position. Cette interpellation du joueur est d'autant plus réussie qu'elle profite de son immersion totale et de son implication émotive dans l'intrigue. Pour réussie qu'elle soit, en revanche, cette interrogation n'est pas aussi centrale que dans MGS2. Dans Panzer Dragoon Saga, elle sert surtout à donner un étrange background cosmologique et fonctionnel à l'univers de l'épopée[1]. Reste que Panzer Dragoon Saga est un jeu qui intègre au plus profond de sa chair des techniques d'écriture empruntées à la littérature, et que ça fait la différence.

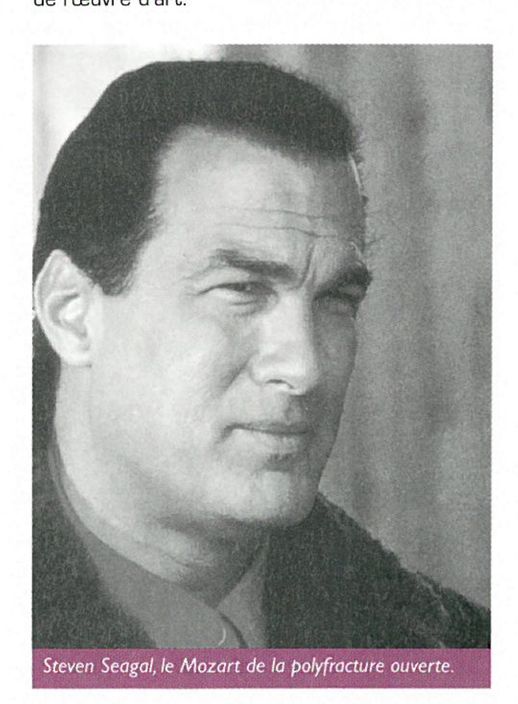

Panzer Dragoon Saga, Sega, 1998.

(1) Était-ce l'air du temps ? Panzer Dragoon Saga reprend et exploite — de manière absolument révolutionnaire — une idée, apparemment anodine et privée de développements, présente dans l'oubliable et très moche séquence d'introduction de Shining the Holy Arc, toujours de Sega (1996), et toujours sur Saturn.

activité et requière la participation mécanique et surtout spirituelle du joueur pour continuer de se déployer. Un tel jeu réussira « artistiquement » si, à la fin, le joueur comprend la valeur symbolique de chaque acte qu'il aura été amené à pratiquer, de chaque lieu qu'il aura visité, de chaque personnage qu'il aura rencontré, bref, de chaque élément visuel, sonore, scénaristique qui lui aura été soumis. De cette prise de conscience doit naître la réflexion, l'introspection attendue, d'autant plus ressentie (c'est le pari de l'art) qu'elle sera la fille de l'action ludique même, du plaisir, des sensations et des émotions que le joueur aura expérimentés.

Allez, on se pose tous ensemble la question...

« Combien de jeux le font ? » Pas beaucoup, hein ? Ah si, eh. Il y en a eu un récemment.
Effectivement, la problématique de mise en abîme présente dans Metal Gear Solid 2, telle que l'a énoncée Tristan dans son mémorable « Fin de partie » du numéro 134 d'octobre 2003, est une véritable problématique artistique. Rien à redire là-dessus. MGS2 interroge le joueur sur sa position, sa docilité, et sur son manque de recul moral quant à ses actes. Il lui démontre qu'il est lui aussi un Raiden potentiel. C'était l'objectif déclaré de Kojima[2]. Au moment où le processus artistique arrive à son point de réalisation à travers le cours du jeu — ou bien au moment où il le comprend finalement —, le joueur est amené à reconsidérer la finalité de chacune des phases de jeu qu'il a traversées, à les réinterpréter en tant que maillon du raisonnement et à les évaluer en fonction de leur cohérence au propos artistique. De l'adéquation entre les signes (les phases ludiques et narratives de Metal Gear Solid 2) et le signifié (la volonté de susciter l'introspection morale chez le joueur de la part de Kojima) naît la qualité de l'œuvre d'art.

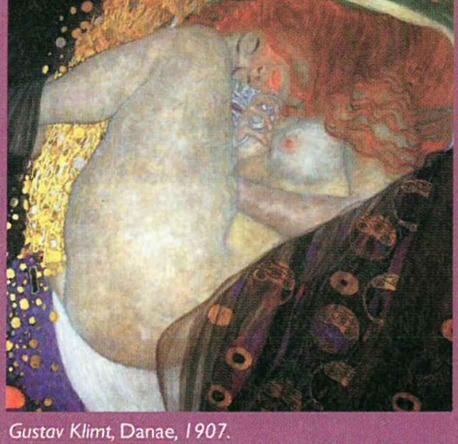

Steven Seagal, le Mozart de la polyfracture ouverte.

[2] http://ps2.ign.com/articles/088/088501p1.html

YOSHITAKA AMANO, KLIMT ET LENNA

L'exemplarité de Yoshitataka Amano nous permet d'aborder la question du Character Design : Art ou pas Art ? Depuis des années, Amano produit de superbes designs pour les personnages de la série des Final Fantasy. Au niveau stylistique, il s'inspire des peintures de Gustav Klimt, un des membres de la Sécession viennoise. Pour les fans, cela suffit à placer ses character designs dans le domaine de l'art, puissance du syllogisme oblige. C'est comme du Klimt, Klimt c'est de l'Art, donc Amano et Final Fantasy aussi. Effectivement, en mettant côte à côte des images de femmes de Klimt et cet artwork d'Amano représentant Lenna (FFV), la ressemblance est frappante. Pourtant, au-delà de cette parenté stylistique indéniable, ces images sont fondamentalement différentes. Chez Klimt, la représentation de la femme a une portée symbolique très étendue, liée au corps, au sexe, à la corruption, à la mort. Elle relève d'une conception de la carnalité-animalité à la fois précieuse et morbide, terrifiée et fascinée, plus ou moins liée à la découverte de l'univers psychique dans la Vienne de Freud, et présente chez tous les artistes de la Sécession (on jettera un œil aux nus d'Egon Schiele pour s'en convaincre). Notre Lenna est-elle la femme mante religieuse « klimtienne », une impitoyable Judith, expression de la victoire décadente et luxueuse du corps et des pulsions obscures, ou bien Amano ne fait-il que reproduire fort habilement le style précieux de Klimt, parce que « c'est son style » ? C'est la différence entre la figuration artistique et l'illustration. Ce n'est pas parce qu'Amano peint « à la manière de » que les character designs qu'il fournit pour les Final Fantasy « c'est de l'art, comme Klimt », et que Lenna est une descendante de Danae. Elle lui a emprunté des fringues. Cela dit, si Amano veut bien me donner une de ses toiles, c'est quand il veut, hein...

Artwork d'Amano pour Lenna, Final Fantasy 5.



Gustav Klimt, Danae, 1907.

Mais pour autant que MGS2 soit réussi, ça ne change rien au statut des autres jeux. MGS2 est un unicum. Il n'existe aucune parentatio miraculeuse qui étende le statut d'œuvre d'art de MGS2 à l'immense majorité des autres jeux exposés dans les rayonnages de la terre entière. Les autres jeux restent des jeux. Cela dit, peut-être qu'avec le temps, il n'est pas exclu que le secteur procède à une réorientation plus culturelle d'une partie de son offre et que se multiplie le nombre de ces jeux-œuvres. Il paraît difficile, pourtant, que cette réorientation provienne de l'intérieur : pour l'heure, ce sont « les gens du jeu » — souvent, des joueurs passés dans le métier par passion — qui font les jeux, et il est normal que leur ambition soit celle de produire des jeux fidèles aux modèles qui les ont enthousiasmés. Dans une telle situation démographique, dites-vous bien que les cas de génération spontanée à-la-Kojima en milieu inhospitalier, sinon hostile, sont plutôt exceptionnels. Si la naissance structurelle de la catégorie « jeux-œuvres » doit se vérifier, il est vraisemblable qu'elle viendra de l'intervention de gens « du dehors » — appelés par les éditeurs, par exemple — de maîtres d'œuvre intéressés avant tout par les potentialités « artistiques » du jeu vidéo. S'ils réussissent à intégrer la notion fondamentale d'impératif ludique (comme meilleure garantie d'interaction volontaire, sincère), nous aurons des jeux artistiques, destinés à un public non pas intéressé au divertissement, mais à l'expérience esthétique. On risque aussi d'avoir beaucoup de jeux très, très chiants et prétentieux.
En attendant, on peut continuer de jouer, pour le plaisir de jouer. Pas besoin de s'inventer des généalogies prestigieuses, pas besoin de chercher à prendre les lucioles pour des lanternes. Faites comme avec le cinéma. Il y a le grand cinéma, et c'est une chose, il y a le cinéma de divertissement, et c'en est une autre. Et il y a aussi Steven Seagal. Les trois ont leur finalité, leurs moments. Il faut juste éviter de dire, pour ne pas avoir l'air ridicule à table, que Steven Seagal, c'est Michelange. Ou alors, à la limite, le Michelange du turn-kick, mais bon...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
julien.chieze@futurenet.fr

Le jeu vidéo : un business à part entière

« Comment devient-on millionnaire dans le business ? C'est simple, il suffit de commencer milliardaire. » Ah ! sacré Richard Bronson. « L'argent appelle l'argent. On ne prête qu'aux riches. » Ah ! sacrée conscience populaire. Une seule certitude, aujourd'hui, le grand marché mondial marche au rythme effréné des billets verts. Sony, Nintendo, Microsoft & Co multiplient donc les annonces pour attirer l'attention. Les chiffres d'affaires s'emballent, tandis que les procès pleuvent, et les matins chantent au son du profit... Tralalala...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de janvier et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *ELSPA. Ltd* (Europe) et Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON

1- Everybody's Golf 4 (Sony/PS2)
2- Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs Titan (Bandai/PS2)
3- Rockman EXE Tournament: Red Sun/Blue Moon (Capcom/GBA)
4- Biohazard Outbreak (Capcom/PS2)
5- One Piece Grand Battle 3 (Bandai/PS2)

TOP 5 EUROPE

1- Medal of Honor (EA/PS2, GC, Xbox)
2- FIFA 2004 (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
3- Need For Speed: Underground (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
4- Lord of the Rings: Return of the King (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
5- The Simpsons: Hit & Run (Fox Interactive/PS2, GC, Xbox)

TOP 5 ÉTATS-UNIS

1- Mario Kart: Double Dash!! (Nintendo/GC)
2- Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3 (Nintendo/GBA)
3- EyeToy: Play! (Sony/PS2)
4- Need For Speed: Underground (EA/PS2, GC, Xbox, GBA)
5- Tony Hawk's Underground (Activision/PS2, GC, Xbox, GBA)

Ubi joue la sobriété

Au petit jeu des chiffres d'affaires & Co, Ubi Soft a connu une fin d'année 2003 tourmentée à la Bourse de Paris. Ainsi, après avoir révisé à la baisse l'objectif de chiffre d'affaires au troisième trimestre, le deuxième éditeur européen de jeux vidéo va en effet publier, pour le compte de son premier semestre 2003/2004, une perte nette après amortissement de 34,4 millions d'euros. Toutefois, il faut noter que l'endettement net s'inscrit en baisse notable de 26 % par rapport au 30 septembre 2002. Ruundtujuuu, l'effet Prince of Persia, XIII et BGE n'aurait-il pas eu lieu ? Dans un entretien avec *Le Journal des Finances*, Yves Guillemot, P.D.G. d'Ubi, a tenu à préciser que cette moindre performance devrait être compensée par « un quatrième trimestre très puissant » grâce à l'arrivée de titres tels que Far Cry ou Splinter Cell Pandora Tomorrow. D'ailleurs, l'objectif de chiffre d'affaires annuel en hausse de 17 à 22 % est maintenu. Chez Ubi, on semble donc faire fi de la morosité ambiante pour mieux se tourner vers l'avenir. À suivre...

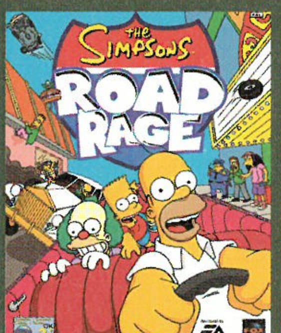


TÉLEX

C'est avec une joie non dissimulée que **Nintendo Europe vient d'annoncer avoir franchi le cap des 10 millions de Game Boy Advance vendues sur le vieux continent !** Pour les férus de détails chiffrés, le décompte s'effectue de la sorte : 7 millions de GBA « normales » et 3 millions de GBA « SP » (à peu près 10 000 ventes par jour depuis son lancement en mars 2003 !). Impressive.

Ça bouge tellement chez Capcom qu'on finirait presque par perdre la tête. En tout cas, c'est désormais une réalité, **après le départ de William Gardner de la présidence des branches américaine et européenne, une nouvelle cabeza vient d'être parachutée pour prendre la relève. Il s'agit d'Hiroshi Tobisawa,** jusqu'à présent responsable Monde du marketing de Capcom. Asia powa...



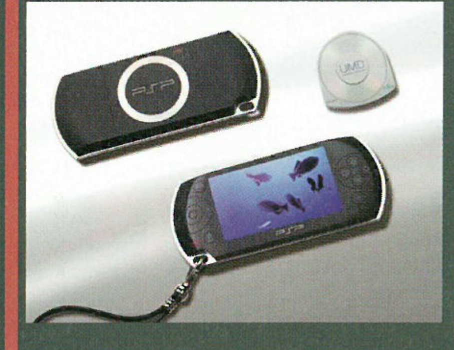


Sega n'aime pas se faire voler ses idées, surtout lorsque ces dernières peuvent rapporter moult dollars verdoyants. Ainsi, **la firme nippone vient de porter plainte devant la cour fédérale de San Francisco contre Fox Interactive, Electronic Arts et Radical Entertainment, tous trois responsables de The Simpsons Road Rage, titre que Sega accuse de plagier ouvertement le système de jeu inventé par Crazy Taxi !** Assez remonté, le développeur japonais demande le retrait pur et simple du soft, un rappel des exemplaires vendus et un dédommagement financier conséquent pour manque à gagner. C'est ça de ne pas laisser de pourboire au tacos...

TÉLEX

Le monde des jeux vidéo est décidément gorgé de surprises, certaines plus improbables que d'autres. Ainsi, grâce au site japonais Quiter, il est possible d'en apprendre un peu plus sur les chiffres de vente des plus importantes séries éditées par Vivendi Universal Games. Si **on notera que les excellents Warcraft et Diablo sont plébiscités avec respectivement 9 et 13 millions d'unités vendues dans le monde, on sera estomaqué en apprenant que la sombre série Barbie atteint la barre des 11 millions d'exemplaires** écoulés ! Entre la qualité et le grand public, il faut parfois choisir...

Si on en croit un article paru dans le journal anglais *The Register*, **Sony pourrait bien opérer quelques changements concernant l'architecture technique de sa future PSP. En effet, des développeurs nippons se seraient plaints du manque de mémoire de la console portable (seulement 8 petits Mo) qui constituerait un goulot d'étranglement et ne permettrait pas de pleinement exploiter la puissance de la machine.** Le modèle final, présenté à l'E3 2004, pourrait donc bien embarquer plus de mémoire qu'initialement prévu. Mais à quel prix ? Un souci qui n'est pas sans rappeler l'épisode PlayStation 2...



Un regain de forme aura suffi à Eidos pour attirer de nouveau l'attention d'investisseurs opportunistes. Ainsi, saisissant les bénéfices au bond, **la société Schroders, boîte d'investissement spécialisée dans le placement de fonds, vient d'investir 35 millions de livres sterling (environ 50 millions d'euros !). Une opération qui permet à Schroders d'obtenir 19,1 % des parts d'Eidos et de devenir le plus gros investisseur du groupe.** Espérons toutefois que Lara retrouvera du tonus, sinon, pfiuut, envolés les millions d'euros...

Le journal japonais *Mainichi Shimbun* en a fait ses gros titres. Oui, l'ancien président de Squaresoft, Hisashi Suzuki, viendrait d'annoncer sa démission de Square Enix pour des raisons personnelles. On se souviendra qu'en 1996 l'homme était notamment à l'origine de la création de la filiale DigiCube, entité qui vient de fermer pour cause de banqueroute. Y aurait-il un lien de cause à effet ? Qui sait...

PSX, la déception !



Au Japon, à l'image de Kazuya Yamamoto, analyste chez *UFJ Tsubasa Securities*, la plupart des observateurs économiques sont formels : « En abaissant les spécificités de la PSX, Sony a clairement écorché son image. » Il faut avouer que depuis sa présentation, la fameuse machine hybride entre la PS2 et un lecteur/enregistreur de DVD n'a cessé de voir ses capacités revues à la baisse. En effet, contrairement à ce qui avait été préalablement annoncé, la version commerciale de la PSX ne pourra pas lire de CD gravés comprenant des données. Les MP3 ne seront pas reconnus non plus, tout comme les formats d'images TIFF et GIF. Niveau matériel, la vitesse d'écriture du graveur a aussi chuté, passant de 24X à 12X, tandis que la compatibilité DVD-R est passée à la trappe. De tristes révisions qui font dire à Kazumasa Kubota, expert chez *Okasan Securities Co.* : « Je considère la PSX comme un énorme coup marketing de la part de Sony. Le but est de percer enfin dans le secteur de l'enregistrement sur DVD qui lui échappe pour le moment. Je pense que cette machine se vendra bien pendant un mois ou deux, mais que passé l'ébullition de Noël, le soufflé risque de tomber. » Sans pitié, surtout lorsqu'on sait que Sony compte en écouler 1 million d'exemplaires dans les mois à venir...

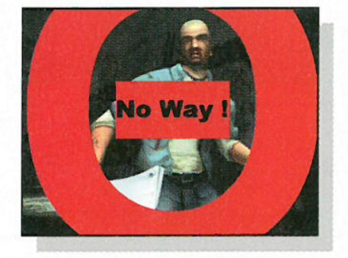
Sega et Sammy : l'union

Soupir. Après des mois de tergiversations, l'info est enfin tombée : le groupe japonais Sammy a annoncé le rachat, avec une prime de 13 % sur le cours de la bourse, de 22,4 % du capital de Sega à CSK. Estimé à près de 45,3 milliards de yens (environ 340 millions d'euros), le coup de l'opération reste appréciable et permet surtout à Sammy de devenir actionnaire majoritaire de Sega. Pourtant, sur l'archipel, la communauté économique observe d'un œil soucieux ce rapprochement. Ainsi, comme le souligne Hiroshi Kamiide de *KBC Securities* : « À court terme, l'impact de cette opération risque d'être négatif pour Sammy. Tandis que pour Sega, l'obligation d'un tel rapprochement ne semblait pas nécessaire tant le développeur s'inscrivait sur la voie du redressement depuis l'arrivée d'Hisao Oguchi à la tête du groupe en juin dernier. » Reste une question essentielle : l'appétit de Sammy s'arrêtera-t-il là, lorsqu'on sait que son porte-parole a évoqué l'éventualité d'un nouvel accroissement de sa participation ?...



Manhunt, l'interdiction

Période trouble pour Take 2 et Rockstar qui, après l'affaire GTA: Vice City against la communauté haïtienne (voir Joypad 137), viennent de voir leur dernier titre, Manhunt, tout simplement interdit à la vente en Nouvelle-Zélande ! D'après Bill Hastings, responsable de l'institut de contrôle et de validation des jeux du territoire : « Manhunt va beaucoup trop loin dans sa débauche de violence, poussant les joueurs à se transformer en bête machine à tuer sans discernement. » À noter que Bill Hastings n'est pas ce qu'on peut appeler un « anti-jeu vidéo réact », puisqu'il a tenu à préciser que GTA: Vice City proposait au moins une certaine forme d'humour qui dédramatisait son propos... contrairement à Manhunt où « la violence et le gore sont glorifiés, restant les seuls vecteurs de succès dans ce titre ». Le pire, c'est qu'il n'a pas tout à fait tort...



PlayStation 2 rulez

Pas de doute, les Anglais sont fous de la PlayStation 2. En effet, Sony Computer Entertainment Europe vient fièrement d'annoncer avoir franchi la barre des 5 millions de PS2 vendues au Royaume-Unl. Un véritable plébiscite qui prend un impact démultiplié lorsqu'on le remet en perspective avec les ventes de PSone, il y a de ça quelques années. Comparativement, sur la même durée, ce chiffre représente 2,6 PS2 pour une PSone vendue. Yes, c'est ce qu'on appelle un gros carton, isn't it ? Allez, puisque vous êtes sages, sachez qu'en France la barre des 3 millions de PS2 écoulées a été franchie quelques jours avant Noël. À noter que la moyenne d'âge des joueurs PS2 est aujourd'hui de 25 ans avec 35 % de femmes !

La PS3 en test

Dans un communiqué commun, Sony et Toshiba ont dévoilé leur intention de débuter la fabrication d'un « échantillon du chip CELL ». La production du processeur placé au cœur de la PlayStation 3 devrait ainsi commencer dans une usine nippone en mars 2004. Question technique, le chip utiliserait des composants à 65 nanomètres, à comparer avec les 90 nm de la plupart des chips actuels. Une telle pratique requiert donc de nombreux réglages avant de pouvoir passer à la production de masse ; ainsi, les deux partenaires ont bien évidemment précisé qu'il s'agissait avant tout d'effectuer des « tests ». Inutile donc de trop fantasmer, car la véritable phase de prod' ne débuterait réellement que dans le courant 2005, quelques mois à peine avant le lancement officiel de la PS3.

Zique Pad

La nostalgie gouverne nos sens. Suaves mélodies d'antan, vous qui, un jour, avez su nous prendre par la main, nous saisir par l'envie. Vous qui, en quelques accords parfois monocordes, avez su nous envoûter, nous happer dans une dimension aujourd'hui tristement oubliée. Oui, vous, mélopées au parfum de passé, vous qui faisiez grésiller nos consoles et s'envoler notre imaginaire... Zique Pad vous rend hommage. Pourtant, inutile de se morfondre, le présent fait bien les choses et nous permet de retrouver nos thèmes préférés divinement remaniés. Piano et sanglots, vous êtes bien plus convaincants que des mots...

par Gollum

Final Fantasy VII Piano Collections

• **Référence** : SSCX-10111 • **Compositeur** : Nobuo Uematsu
• **Arrangements** : Shiro Hamaguchi • **Durée** : 47'38 (13 plages)



Avis

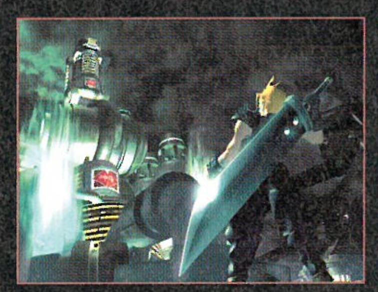
Aussi agréable soit-il, *Final Fantasy VII Piano Collections* reste avant tout un album piano solo. Un traitement que certains pourront probablement trouver un peu sec, en comparaison avec les albums orchestraux existants. Qu'importe, les vrais fans esthètes du bel objet, de la douce mélopée, trouveront ici un album enchanteur à écouter avec bonheur.



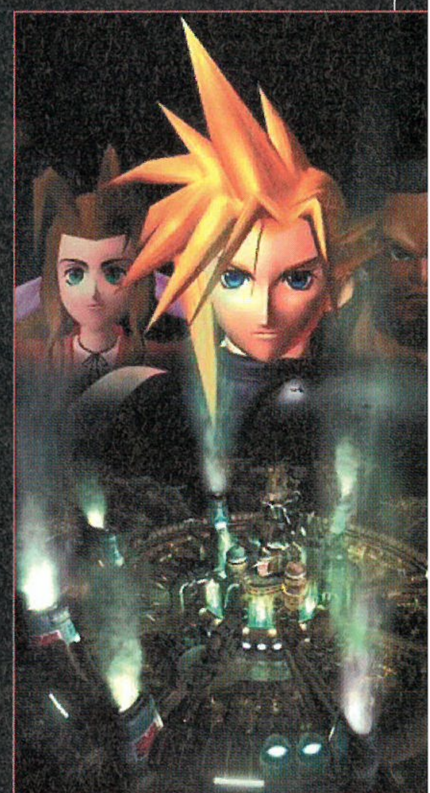
Final Fantasy. Un nom. Une légende. Une musique. Un homme : Nobuo Uematsu. Ce virtuose, façonneur d'un imaginaire qui a su émouvoir des millions d'aventuriers, redonne aujourd'hui vie à Final Fantasy VII via sa série *Piano Collections*. Pourtant, pour accoucher de cet album dédié aux esthètes du clavier, c'est un nouvel artiste de l'ombre qui a dû apporter sa touche éclairée à cette œuvre souvent contemplative. Discret, Shiro Hamaguchi, possède cependant une carte de visite éloquente. Certaines des plus belles B.O. éditées par Square, c'est lui. Ainsi, depuis quelques années déjà, ce maestro a laissé planer ses accords délicieusement réorchestrés sur les partitions de l'incroyable *Reunion Tracks*, sur le *Fithos Lusec Wecos Vinosec* d'anthologie, ou encore les plages orchestrales de *FFIX Original Soundtrack PLUS*, ou l'*Ending Theme* et *Sudeki da Ne* de Final Fantasy X. Toutefois éloigné de la tourmente sonore de ces morceaux aux proportions épiques, Shiro Hamaguchi apprécie aussi ses moments d'intimité, seul, face à un piano solo. Sa vision bien personnelle, et souvent si touchante, des partitions de Nobuo Uematsu lui permit ainsi de réaliser les trois précédents volets de la célèbre *Piano Collections* débutée avec Final Fantasy IV. Ici, quelques accords suffisent à redéfinir une ambiance, à rappeler une saga. Il était pourtant grand temps de rectifier un étrange oubli. En effet, démarche volontaire ou non, à ce jour, seul Final Fantasy VII n'avait pas bénéficié de ce traitement de prestige, et n'avait ainsi pu voir ses mélodies brassées par les harmonies pianistiques. Pourquoi ? Le sujet restera probablement longtemps un grand mystère, mais qu'importe, car à la veille de Noël au Japon, DigiCube corrigeait (enfin) son oubli. Un dernier geste en guise d'adieu pour Digi ? Oui, car en banqueroute, la boîte vient de fermer ses portes. *Final Fantasy VII Piano Collections* a donc eu chaud. Il en résulte 13 morceaux à l'énergie musicale clairement perceptible grâce à l'interprétation de Seiji Honda. De la



douceur candide dans *Tifa's Theme*, on passe à la véritable noblesse du *Main Theme*. À mon humble avis, l'une des mélodies les plus porteuses composées par Uematsu et qui trouve ici un écho d'une rare finesse. Plus légère, l'indispensable ode aux Chocobos apporte une trivialité toute maîtrisée, qui tranche singulièrement avec l'aspect fiévreux de *Fighting*. Tandis que dans une thématique assez similaire, *J-E-N-O-V-A* bénéficie d'un traitement d'une fureur musicale assez inoubliable. La magie de ce combat mythique est donc merveilleusement retranscrite, tant par sa fulgurante intensité que par la richesse de ses arpèges. Pourtant, comment oublier *Aerith's Theme* qui, d'une bien délicate et nostalgique manière, viendra rappeler à ceux qui l'avaient oublié, combien Final Fantasy VII possédait une ambiance si particulière, si personnelle. Instant émotion. Une toute légère déception toutefois avec *One Winged Angel* qui reste un peu trop classique dans son approche. Interprétation académique, martelage de clavier certes compréhensible, mais toutefois un peu trop présent. Rien de catastrophique, mais une inspiration qui n'a, ici, rien de divin. Attention, cet album s'adresse avant tout aux amoureux de l'ambiance du jeu, à ceux qui connaissent par cœur chaque mélodie de cette aventure tourmentée. En effet, eux seuls pourront réellement être touchés par la candeur de certaines plages. L'aspect affectif fonctionne donc à plein rendement. Le sentiment de détenir une œuvre enfin complète aussi.







NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc de petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles et partez loin, voguez vers des cieux azur, rêvez aux sons multicolores, dreamez, oui, dreamez...

Front Mission 1st Special BGM Selection

• **Référence** : Plus disponible à la vente • **Compositeur** : Hidenori Iwasaki • **Durée** : 18'26 (9 plages)



Inutile de se voiler la face, pour le moment, la musique de jeu vidéo s'adresse avant tout aux passionnés, aux esthètes, à ceux qui, par la simple évocation sonore, se laissent envahir de doux souvenirs. Ainsi, c'est à eux que je dédie ce *Front Mission 1st Special BGM Selection*. Et ce pour plusieurs raisons. La première affiche une simplicité déconcertante : cette B.O. n'est que partielle, et n'est d'ores et déjà plus disponible à la vente. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce suave album venait satisfaire les précurseurs, ceux qui, au Japon, avaient réservé le remake de Front Mission 1st sur PSone. C'était le 23 octobre dernier. Pour l'obtenir, priez donc pour que les dieux d'Ebay ou votre cousin nippon se montrent généreux. Quoi qu'il en soit, si cette galette argentée mérite le détour c'est grâce à son pouvoir d'évocation, sa force intemporelle vecteur de nostalgie. Composées initialement par le duo mythique Yôko Shimomura (Kingdom Hearts, Legend of Mana, Parasite Eve) et Noriko Matsueda (The Bouncer, Racing Lagoon, Final Fantasy X-2), les mélodies martiales de cet opus Super Nintendo prennent une nouvelle ampleur grâce à l'apport du bien mystérieux Hidenori Iwasaki. « Jamais entendu parler », diront certains, et pourtant. Cet homme de l'ombre est en effet l'un des programmeurs sonores les plus réputés chez Square Enix avec, à son actif, des travaux sur Legend of Mana, Dewprism, Final Fantasy XI et le récent FF Crystal Chronicles. C'est pourtant la première fois que le « technicien » s'essaye à la composition/réorchestration à proprement parler. Un véritable défi (il est aussi responsable de toute la B.O. du prochain Front Mission 4) qu'il a réussi à relever sans dénaturer l'œuvre originale. Sur cet album *Selection*, vous retrouverez 9 thèmes aux couleurs musicales volontairement contrastées. Un seul mot d'ordre : tout est réarrangé ! Si un rendu orchestral aurait soulevé les foules, il faudra cependant se contenter d'un timbre émanant du chip sonore de la PSone. Rien de calamiteux, rassurez-vous. Tout débute par le célèbre *A Minefield*, sombre prologue à l'accent si tourmenté qu'il concentre à lui seul toutes les influences Square des années 90. *Kalen* reflète aussi à merveille cette époque où la nostalgie et les chorus évanescents venaient bercer nos tympans encore adolescents. À ce titre, il faudra souligner que si la qualité sonore a été revue à la hausse, les partitions n'ont que peu évolué. Un tintement distinct de-ci, de-là, mais rien de plus. « Tant mieux », diront les aficionados. Pourtant, parmi cette sélection, un titre original vient poindre le bout de sa mélodie. Il s'agit de *Theme of BlackHounds*. Cloches présentes, rythmiques vite haletantes, guitare saturée… par moments, le frisson *Seiken Densetsu 2* viendra saisir les amoureux de l'œuvre d'Hiroki Kikuta. *Defeat* et sa douceur d'une infinie tristesse qui vient rappeler les accords les plus larmoyants d'un certain Final Fantasy VI. Culte. Dernier détail finissant d'achever les collectionneurs, oui, à l'image du premier Front Mission, la jaquette a elle aussi été illustrée par la main du maître, j'ai nommé Yoshitaka Amano. Recueillement. À noter enfin, pour les fans absolus de la série, que les premiers extraits de la B.O. de l'épisode *Fourth* s'annoncent sacrément dynamiques. Une première impression qu'un prochain épisode de Zique Pad viendra figer dans le marbre. Ne l'oubliez jamais, la musique est un courant qui ravit les sens et enivre nos perceptions. C'est elle qui donne vie à notre imaginaire…

Avis

Réservé aux puristes absolus, cet album de sélection s'annonce bien difficile à trouver. Peu de plages et peu de surprises, mais ce sentiment diffus de réveiller le passé, de palper de nouveau ces flots musicaux insondables qui nous avaient ravis il y a près de 10 ans maintenant…



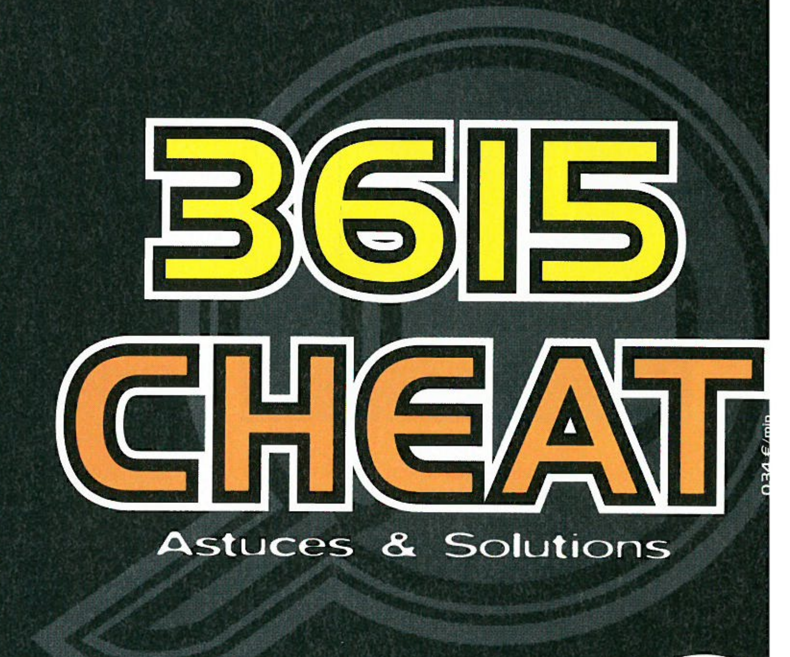




LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS… LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/animenation)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/music/gamesound.php)



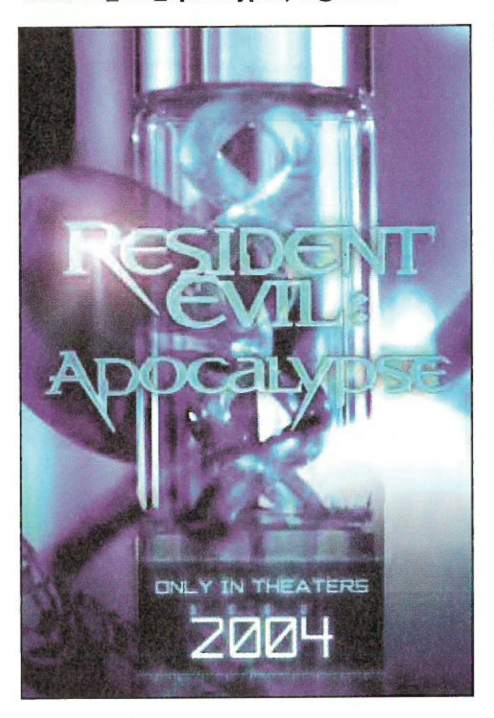


NetP@d
Les infos chaudes du Net

« La pendule de l'entrée s'est arrêtée sur midi, à ce moment très précis où tu m'as dit : "Je vais partir." Et puis tu es partie, j'ai cherché le repos, j'ai vécu comme un robot, mais aucune autre n'est venue remonter ma vie. » Ah Claude, toi qui a bercé toute mon enfance avec tes ritournelles enfiévrées. Le lundi au soleil, c'est une chose que l'on n'aura jamais, lalala.

PAR KARINE (karine.nitkiewicz@futurenet.fr)

Milla Jovovitch, l'actrice ? Exactement. Éreintée par toutes ces publicités qui usent et abusent de sa silhouette avantageuse, la belle a décidé de se faire une nouvelle fois arranger le portrait par une horde de zombies libidineux. Et schwiiiing, shotgun en position, la donzelle entre en action pour faire capoter les sombres projets d'Umbrella. Manquerait plus que le Nemesis fasse une apparition et là Gollum n'en pourrait plus d'extase. En attendant la sortie prévue courant 2004, cet été à coup sûr, voici un petit trailer présenté telle une publicité. On croirait presque avoir affaire à une cut scene du jeu. J'ai bien dit presque.
www.apple.com/trailers/sony_pictures/resident_evil_apocalypse/high.html



« Hé Julo ! T'as vu, y a un mec qu'a fini Super Mario 3 en 11 minutes ! » Julo : « Ouais, c'est un Japonais, il bat le boss en 5 secondes ! Tu te rends compte, ahlalala, trop fort le mec ! » Karine : « Euh... il paraît que c'est super bidonné, ils en parlent d'ailleurs sur le site de nintendomaniacs.com. » Tous en chœur : « Les boules... » On peut toujours se mater le fake et rêver d'un tel exploit qui n'est en fait qu'un subtil montage vidéo. C'est incroyable l'ampleur qu'a pris ce truc ! Et si son auteur n'avait pas avoué la supercherie ? Comme quoi le choc des photos mérite toujours une ch'tite analyse. Aaaah, le pouvoir des médias, tout ça... Faites attention à ce que vous lisez, cette rubrique contient des images subliminales. Vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenu.
ayuniverse.free.fr/moSMB3[1].wmv

Non mais attendez, vous ne croyez tout de même pas qu'une vulgaire vache pourrait se la donner autant que Keanu Reeves quand même ? Un bovin qui aurait plus de grâce que le Mister Andersen, je suis sceptique là. Si, si, j'ai le sourcil droit qui se baisse et le gauche qui se relève. Parce que Keanu, même quand il ne sait plus dans quel état il erre, ben il est beau. Oui, certains le trouvent aussi expressif qu'un veau mort, mais je m'insurge contre cette accusation ignoble. Bon, il est vrai qu'il ne peut pas balancer du lait sur l'agent Smith. Admettons. Mais la vache, porterait-elle avec autant de classe un manteau noir ? Ce teaser est tiré d'un film baptisé *Kung Pow! Enter the Fist*. Un film qui mérite son pesant de cacahouètes.
www.swoj.com/redir2.cfm?loc=72

Comment avoir l'air d'un super héros en 8 mouvements ? Dédé, démonstration s'il te plaît ! Admirez ce seyant justaucorps bleu qui laisse poindre ce qu'il faut de virilité. L'exercice n'est pas facile. On n'oublie pas de mettre les petites sangles noires et les cordelettes sur les fesses. Très important les cordelettes. On ajuste ses pectoraux et son super slip. C'est bon Dédé, tu peux pousser ton cri de guerre : « Cawabonga ! »



Et si vous désirez ajouter des petits accessoires, jetez donc un œil supersonique à notre sélection d'accessoires : bottes de Superman, griffes de Wolverine, etc.
www.action-actors.com/rentals.htm

Marquer sa chair pour l'éternité. Ou plus exactement pour la durée de sa vie, parce que nous ne sommes pas encore des vampires. Se faire tatouer donne pourtant cette impression de pérennité sans doute due à la connotation artistique de l'ouvrage. L'impulsion peut être d'origine romantique, et c'est ainsi qu'un magnifique « ma pupuce forever » en vient à orner des pectoraux. Les influences les plus communes ? Musiques, motifs tribaux et Johnny Hallyday. D'autres versent dans l'originalité et jouent à fond sur les couleurs. Spéciale dédicace au jeune homme qui s'est fait tatouer la silhouette d'Abe. Heureusement que L'Odyssée de Munch n'était pas disponible à l'époque. Il aurait pu finir avec un drôle de monstre à roulette sur l'avant-bras. Au regard de ce déballage de chair mutilée, on se rend compte que les jeux vidéo sont une grande source d'inspiration. Pac Man forever !
www.bmezine.com/tattoo/geek007.html

Rien à voir avec les pâtés informes que l'on faisait sur la plage à l'époque où l'on croyait encore au père Noël. Là, c'est du travail de



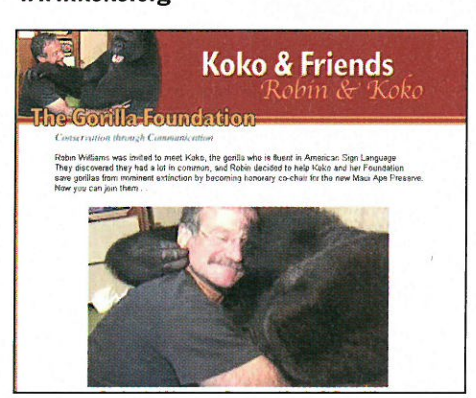
pro. On peut même parler de sculptures, d'art éphémère que l'effritement menace et le ressac taquine. Certains trouveront les châteaux de sable doucement désuets. Et le PC de sable, ce n'est pas commun ça ! L'artiste a poussé le détail très loin puisque l'on peut apercevoir sur l'écran une esquisse. Celle d'un château de sable. Houla, on commence un peu à tourner en rond là ? Et si on allait à la pêche aux mouleumouleumoules ? Les gens de la villeuvilleuville m'ont pris mon panier maman, lalala.
www.sandcastlecentral.com

La rumeur voudrait que les repas servis par les compagnies aériennes britanniques soient infects. C'est plutôt vrai, sauf si l'on aime les œufs brouillés qui transpirent de l'eau sur lesquels flotte une saucisse d'un autre âge. Ce site répertorie les repas de la plupart des compagnies aériennes. Un bon moyen de connaître le calvaire enduré par les journalistes, dont beaucoup choisissent de se nourrir exclusivement de liquide quitte à dormir ensuite à même le sol. On peut même voir ce que mangent les hôtesses de l'air. Un dur métier où les problèmes gastriques sont légion paraît-il. Ajoutez à cela les troubles du sommeil liés au décalage horaire, franchement, c'est à se demander quel est l'intérêt de ce métier à part nous faire marrer quand elles indiquent que les sorties de secours sont situées à l'avant et à l'arrière de l'appareil. Le Duty Free me dit Angel. Petite note historique : l'aviation vient de fêter ses 100 ans, mais on s'en fout un peu.
www.airlinemeals.net

Hé man, c'est quoi cette odeur de pudding avarié qui se dégage dans ton sillon ? Et comment tu fais si un piaf s'oublie sur ta chevelure ? Si les quolibets de la foule pèsent sur le porteur de dreadlocks, celui-ci n'hésite plus à prendre los toros par los cornas. Désormais, il fait un tour à cette adresse où les initiés distillent leurs conseils aguerris afin, non pas d'arborer une chevelure soyeuse, mais de faire au moins bonne figure en affichant des locks qui sentent le jasmin. Oubliez le sucre mélangé à l'eau utilisé en guise de gel, les techniques de pro sont à votre disposition. C'est votre mère qui va être contente.
www.howtodread.com/index.html



Du gorille à l'homme, il n'y a qu'un pas. Koko est une femelle super balèze dotée d'un psyché qui ferait baver d'envie bon nombre de nos concitoyens. Koko parle la langue des signes et peut exprimer ses sensations, oserais-je dire ses sentiments ? Les grands singes, c'est ma passion. La demoiselle n'oublie pas d'entretenir son côté people, et ce n'est pas la dernière pour la déconne. Pour preuve, la vidéo tournée pendant la visite de Robin Williams. Sacrée Koko va ! Elle peut effectuer jusqu'à mille singes, euh... mille signes, et a réussi à nouer une amitié avec cette scientifique qui avait commencé une étude de 4 ans sur ledit gorille. Koko sait aussi peindre. Elle est trop balèze j'vous dit !
www.koko.org



Ma mère m'a toujours dit qu'il ne fallait pas jouer avec le feu. Bon, elle est infirmière en même temps et ne réagit que lorsqu'elle réalise que oui, se coincer une bille dans la narine droite ça peut faire mal. Et fais pas ta chochotte surenchérit mon père, infirmier lui aussi, alors qu'il s'apprête à extraire la petite boule lui-même et sans anesthésie. Avec une paire de ciseaux de chirurgien. Ouais d'accord. Mais quand je me suis sectionné le doigt dans la porte de la salle de bain, ils ont moins fait les malins me direz-vous. Non, pas vraiment, ils ne sont pas du genre à entrer en mode panique mes parents. Tiens, je n'ai jamais tenté de truc avec le feu... Et si vous vous demandez comment une bille a atterri dans mon nez, c'est juste que je voulais tester l'élasticité de ma protubérance nasale. Un essai concluant donc.
www.zippotricks.com

Le GPS n'est pas seulement un outil qui tend à supprimer les disputes de covoiturage forcé au sein d'un couple. C'est génétique, les filles ne savent pas lire une carte de la route. Et c'est très frustrant. Je compatis à votre douleur messieurs les champions du volant catégorie « j'me la pète avec ma Fuego turbo ». Sachez aussi que le GPS est très utile aux pingouins de l'espace. Avec le Giant Penguin Slingshot, il est possible d'aider le petit oiseau sans ailes à retrouver ses pénates. Un jeu qui mérite son pesant de sardines fraîches !
www.bigideafun.com/penguins/arcade/spaced_penguin/info.htm

Alors que le string semble être de plus en plus plébiscité par la gent masculine, du moins aux dires des vendeuses des Galeries Lafayette, le slip kangourou semble peu à peu tomber en désuétude. Pourtant, les filles



se l'étaient approprié la saison dernière et la miss Carrie de *Sex and The City* en arborait un à plusieurs reprises. C'est le monde à l'envers ! Rendons à César ce qui lui appartient et d'ailleurs vous l'imaginez Julius en string ? Laissons donc les filles couvrir leur séant d'une cordelette minimaliste et les mecs porter la culotte. Les caleçons, c'est sympa aussi. Le slip fait de la résistance, faisant l'objet de 48 % des achats de sous-vêtements. Il est toujours l'article favori des plus de 35 ans. Que sa poche soit ouverte ou fermée, le slip n'est donc pas près de disparaître (source : *VSD*).
slip-kangourou.tripod.com

« Ak ak ak ak ak » font les aliens dans *Mars Attack*. Mais que voulaient-ils nous dire au juste ? Il est temps de se retrousser les manches et d'activer ses neurones afin de lier enfin un contact verbal avec les extra-terrestres. C'est le but du SETI, Search for Extra Terrestrial Intelligence. Ben voyons. Et puis on devrait sans doute prendre exemple sur ces humains qui avaient confectionné des banderoles comme dans *Independence Day* ? Mais la vie ce n'est pas comme dans les films les gars ! Ça n'existe pas les aliens, et E.T. ça fait longtemps qu'il est retourné dans sa maison. C'est contre les machines qu'il faut se battre comme dans *Terminator* ou *Matrix*, comprenez ? Les machines, je vous dis, les machines !
setiathome.ssl.berkeley.edu

« Mon kochon s'appelle Groméo, il a 5 jours et il pèse 7 kilos. Bon, je sais, ce n'est pas beaucoup, mais il a souffert de malnutrition dans ses tous premiers jours et il a failli y passer. Maintenant je le gave de confiture pour rattraper », dixit Kanrinin sur Konchonland.com, dont j'ai déjà parlé précédemment. Un site qui connaît un succès phénoménal et qui suscite de nombreuses réactions dont celle de Coincoin-Teubet : « À quand un Kanarland ? » Ben, pour l'instant, c'est un Vacheland qui est prévu. Elles ont toujours la cote celles-là ! Le site est en construction, mais pourrait être opérationnel lorsque vous tiendrez ce mag entre les mains.
www.vacheland.com

...N BRUITAGE OU UNE VOIX COMME SONNERIE !

...ez tout notre catalogue ...itages au **0899 700 907** et ...**persomobiles.fr**.

...ement chien + 66001
... érotiques 66069
...t Tyrolien 66004
...e d'eau 66005
...e Tarzan 66053
...horreur Femme 66006
...e chinois 66009
...ire 66012
...e de dentiste NEW 66077
...lement chat 66013
... 66014
Rire bête 66015
Rots 66016
Sifflet (ouah le canon !) 66019
US Police "Hands up!" NEW 66078
Voix d'aéroport 66020
Voix de canard + 66021
Vomissements 66023
Vieux téléphone 66026
"Allo! Ici la gendarmerie" 66051
"Allo, ici la terre" NEW 66063
"Alors, on joue les héros, cow boy?" NEW 66066
"Allo docteur, c'est encore moi!" NEW 66081
"Attention au départ" NEW 66071
"Ce téléphone s'autodétruira..." NEW 66080
"C'est mon portable qui sonne?" 66031
"C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
"Ceci est un appel, veuillez décrocher !" 66059
"Décroche, allez, décroche!" + 66035
"Demat" NEW 66064
"Espèce de p'tit con!" 66045
"Hasta la vista, baby!" + NEW 66075
"Hem hem je dérange?" NEW 66079
"Inch Allah!" NEW 66082
"Joyeux noël!" NEW 66076
"Ki c k'a pété?" NEW 66068
"Oh my godness!" NEW 66067
"La loi, c'est moi!" 66050
"Nous zafons les moyens de fous faire parler..." 66041
"Ouvrez, police !" 66044
"P'tit con, va !" 66045
"Putaing, cong !" 66046
"Shalom!" NEW 66061
"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne!" 66048
"Téléphone, maison" NEW 66074
"Tranquille" NEW 66070
"Tri matelod..." NEW 66072
"Y'a quelqu'un ?" + 66049
"Y'a person qui répond?" NEW 66065

LES SONNERIES LES PLUS FIDÈLES !

3500 autres ...ONNERIES

...er la vôtre et l'**écouter** ... nos 3500 sonneries:

...THÈME
...e **0899 700 907**, utili- ... recherche par thème ou ...z directement une réfé- ... de thème. Exemple: ...pour + 50 Reggae! 1563. ...envoyez par SMS le ...e au **61211**. ...EGGAE au 61211.

...NOM
...e **0899 700 907** rubrique ...rie, trouvez une sonnerie ...ir de quelques lettres de ...tre, par ex. HEY ou Hey ... envoyez par SMS une par- ... titre de la sonnerie au ...Ex.: HEY au 61211.

...VEAUTÉS
...mobiles crée des dizai- ...de nouvelles sonneries ...emaine! Pour la liste ...ouveautés, appelez le ...**700 907**, rubrique son- ..., ou envoyez **NEW** au ...**1**.

SMS+ 61211

...11: 0,35 €+SMS seulement ...n sûr toutes les sonneries ...**www.persomobiles.fr** et ...**persomobiles.fr**.

...AP / RNB
...nnie and Clyde M 55305
...out la merde 55604
..., 62 Kg 56078
...uestions 54940
... NEW 53358
...s 54683
...la 55594
...er day in paradise 56083
...e rue M 55607
...sin de la police 55299
...om de la rose 56494
...ummum M 54580
... classe 55024
... des potes 55289
... boy M + 53068
...oy for life 56086
...oys de Marseille 55945
...ntentions 55606
...ithful NEW 53388
...tiful M 54511
...nce breakdown M 56612
... party 55777
... ya neck M 54378
... bump bump M 54113
...ess 55939
...rnia Love 54245
...ges 54247
...ng out my closet 55672
... with me 56691
...y in love M 54643
...née 55037
...ma M 55917
... M 54647
...annibal M 54123
...re aux larmes 56080
...e son corps avant son nom 55609
...y Affair 56799
...ot about Dre 54249
...tyler 55582
...cops-Let's Boogie 55898
...sta's Paradise 56685
...busy M 54661
...ny party on 53194
...e some more 54670
...me the light 54070
... dans la roche M 54495
...oh M + 54957
...sexy lady M 54388
...a 53172
...'Groovy NEW 53314
... Commissariat 54638
...eve I can fly 55715
... what you want M 54373
...d a girl 56301
... missing you 55430
... in love with you NEW 53469
... had my love 55703
...a club M + 54158
...sables 53140
... NEW 53418
...s choses à te dire 53258
...merde 54784

100% POLY !

Toutes nos sonneries (+ de 3500) sont disponibles en version mono et polyphonique. Nous téléchargeons votre sonnerie dans la meilleure qualité possible pour votre mobile. Selon son modèle, la sonnerie sera **MONOPHONIQUE**, **POLYPHONIQUE** (vrai son des instruments) ou **HIFI/AMR** (son encore meilleur sur certains mobiles).

RAP / RNB (suite)
Je danse le mia 56145
Jenny from the block M 55131
Killing me softly 56362
La vengeance aux deux visages 54457
Le mur du son M 54497
Le son des bandits 56054
Let me blow your mind 54859
Like glue 53226
Long time 53270
Ma Benz 55287
Ma conscience 54587
Make it clap 54384
Match nul M 54501
Never leave you 54952
Noble art M 54758
Number One M 53227
P.I.M.P M + 54992
Parce qu'on revient de loin 53228
Petit frère 55610
Pose ton gun 54764
Pour ceux 54964
Qui est l'exemple 56906
Qui veut la peau de mon Crew 55288
Real slim shady M 56618
Revoir un printemps NEW 53356
Rise and fall M + 54592
Ronde de nuit 53141
Sales gosses M 54757
Sans (re)pères M + 53150
Scandalous 54492
Sexy pour moi M + NEW 53381
Shut up NEW 53424
Sing for the moment M 54520
Stan 56634
Stand up NEW 53468
Still D.R.E. M 54246
Survivor + 56637
Sweet soca music M 54588
The next episode 56632
The way you move NEW 53470
Thoia thoing M 53147
Uh huh NEW 53317
What's your flava 55910
Where is the love 54747
Without me M 56143
World filled woth love NEW 53354
Y a pas de mérite 53151
You don't know my name NEW 53471
+ 310 Rap! 1554

POP / ROCK
All apologies 54141
Angels 54686
Asche zu asche 54314
Baby I love U NEW 53331
Beat it 54278
Billie Jean 56202
Billy's NEW 53413
Black or white 55711
Bohemian rhapsody 54151
Boys don't cry 55124
Breathe M 54770
Bring me to life M 54364
By the way 56555
Californication 56760
Can't stop 54205
Clocks 54312
Close to me 55141
Come as you are 55713
Cry me a river M 54177
Diamonds on the inside 54813
Don't speak 55190
Du hast 55281
Enter sandman 55654
Feel 55151
Flash Dance-She is a maniac 55149
Fortune faded NEW 53336
Friend NEW 53353
Going under + 53041
Gotta get move on (Sophia is born) NEW 53348
Guilty NEW 53390
Hit That NEW 53323
Hollywood M 54708
Hotel California 56765
Hunter 54401
I love rock'n'roll 55640

REMIX

+ : Sonnerie disponible en plusieurs versions (**remix** etc.). Pour choisir, écoutez-les au **0899 700 907**. Sinon, vous recevrez automatiquement celle que nos musiciens préfèrent !

POP / ROCK (suite)
I'll see it through NEW 53455
I'm with you 54515
Ich will 54385
In the shadows NEW 53355
It's my life NEW 53330
Jump 55656
Karma police 55280
Kashmir 54415
Killing in the name 55292
La grange 53115
Leave Right Now NEW 53316
Life for rent NEW 53435
Lifestyles of the rich and famous 54405
Like I love you 55008
Lithium 54146
Live is life M + 54485
Lost of words NEW 53332
Love's divine + 54819
Mandy NEW 53359
Master of puppets 54132
Me against the music 53225
Miss you 55852
Mutter 54375
New born 54137
Nothing else matters 54135
Nothing fails 53262
Numb 54286
Objection 55780
On my way NEW 53423
Otherside 54083
Paint it black M 55750
Rape me 55349
Re offender NEW 53445
Rock your body 54596
Rugby is coming home NEW 53701
Satisfaction 56475
Senorita NEW 53453
Seven nation army 54334
Sign your name NEW 53442
Sk8er boi M 54159
Smells like teens spirit 55340
Smoke on the water M 55427
Smooth crimal 54280
So yesterday NEW 53351
St Anger 54657
Stairway to heaven 56790
Still loving you 56786
Stuck on you + 54956
The call of Ktulu 54133
The final countdown 54551
The rock show 55692
The unforgiven 54136
The voice within NEW 53482
The zephyr song 55023
Thriller 54277
Time is running out M 54974
Total eclipse to the heart NEW 53463
Tout l'or des hommes 53010
Trouble 53191
Try too hard NEW 53337
Underneath it all 55188
We are the champions NEW 56764
White flag 54942
You rock my world 56800
+ 540 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
Apologie 54047
Cendrillon 56122
Cinglés 54987
Dernière danse M 54382
Divine excuse 53192
Du courage NEW 53448
J'ai demandé à la lune M 56096
J'veux du soleil 53019
Je cours 54857
Je fume pu d'shit 55298
Je saigne encore NEW 53416
Je te suivrai NEW 53318
Jeune et con 55779
L'aventurier M 56097
Lambé an dro 54048
Le chemin 55056
Le jour s'est levé 54573
Le vent nous portera 56769
Manu chao 54391
Motivés 55632
New York avec toi 53050
Salut à toi 54033
Un jour en France 56383
Un singe en hiver 53100
Y a pas d'arrangement NEW 53446
+ 130 Rock Français 1548

MINIS

M : Sonnerie disponible aussi en version **MINI** (moins de 4s) Pour la commander directement, ajoutez 9 à sa référence.. **Ex.** : 558189 pour Marie...55818.

HARD ROCK
Back in black 54392
Behind blue eyes NEW 53481
Chop Suey 53113
Every you every me 54282
Faint 54671
Fear of the dark 54408
Feeling this NEW 53357
Hard as a rock 55301
Hell bells 55273
Highway to hell 55688
How you remind me 56559
I believe in a thing called love NEW 53456
In the end M 54219
In too deep 55782
Innervision 53114
Minerva 53018
Mobscene M 54490
My immortal NEW 53480
My Sharona NEW 53465
Numb M + 54896
Points of authority 54221
Pretty fly 55596

TOP HIT !
Hey oh 54957
Sexy pour moi 53381
L'orange 53333
Comme des connards 53466

Rainmaker NEW 53420
Somewhere I belong M 54222
Still waiting 54433
The bitter end 54283
This is the new shit 53174
This picture 54718
Thunderstruck 54393
TNT 54394
Why don't you get a job 55293
+ 50 Hard Rock! 1543

VARIÉTÉS
3ème sexe 54461
À 20 ans 55310
À contre courant 53186
À nos actes manqués 54275
Ainsi sois-je 54566
Alexandrie Alexandra 56222
Allumer le feu M 56228
Au bout de mes rêves 53210
Aviateur NEW 53443
Bambina NEW 53414
Bellissimo NEW 53412
Besoin de rien, envie de toi 55048
C'est trop 53195
Ca va dech NEW 53497
Comme j'ai mal 55840
Cum cum mania 56297
Demandez à mon cheval NEW 53707
Dès que le vent soufflera 54197
Désenchantée 56214
Deux pieds NEW 53343
Donne moi le temps 54411
En apesanteur 55549
Encore NEW 53303
Entre nous M 55456
Envole-moi 54276
Et l'on y peut rien M 54595
Etre une femme NEW 53436
Eve lève-toi 54561
Fan 54356
Foule sentimentale 55160
Grandir NEW 53328
Hélène 53028
Hymne à l'amour 54013
I'm alive 55730
Il faut se faire l'amour NEW 53702
Immortelle 55709
J'ai encore rêvé d'elle 55615
J'ai pas fait PopStars NEW 53310
J'irai où tu iras NEW 53449
J'oublierai ton nom NEW 53451
J'te l'dis quand même + NEW 53458
Je laisse faire NEW 53459
Je marche seul 55880
Je n'ai jamais pleuré 53187
Je Regarde là Haut NEW 53315
Je suis de celles NEW 53342
je t'aime encore NEW 53489
Je te donne 55319
Je te promets M 54555
Je trace 54706
Je viens du pays de l'enfance NEW 53419
Je voyage NEW 53710
L'aigle noir + 55690

VARIÉTÉS (suite)
L'envers du décor NEW 53454
L'intermittence NEW 53308
L'orange NEW 53333
La beuze-Le frunkp M + 55210
La fille du coupeur de joints 55803
La solitudine 54489
Laura NEW 53444
Le petit bonhomme en mousse 55629
Le rital 54549
Les comédiens NEW 53700
Les démons de minuit 56215
Les hommes qui passent NEW 53345
Les lacs du Connemara 55331
Libertine 56212
M'exaucerais-tu quand même NEW 53350
Ma gueule 54557
Ma liberté de penser M 54315
Magnolia NEW 53457
Manhattan-Kaboul 56312
Marie M 55818
Millésime 56939
Milord 54014
Mistral gagnant M 54200
Mon amant de St-Jean 55545
Mon étoile M NEW 53325
Morgane de toi 54201
On n'oublie jamais rien NEW 53313
Ose NEW 53326
Paris latino M 55162
Petite fille (live 2003) NEW 53352
Petite Marie 55117
Place des grands hommes 54193
Pourvu qu'elles soient douces 55841
Prendre racine 54738
Que je t'aime 56225
Qui de nous deux M NEW 53322
Reste encore NEW 53305
Reviens (où te caches-tu?) NEW 53349
Rien ne me changera 53245
Sang pour sang 55883
Sans bruit NEW 53383
Sans contrefaçon 56213
Savoir aimer 55773
Sere Nere NEW 53327
Seul + 56897
Si demain... (Turn around) NEW 53462
Si j'avais du t'aimer 53273
Suivre une étoile 53244
Sur un air Latino 54529
T'en va pas 54266
Tant pis NEW 53335
Tant que c'est toi 53073
Toi / Tù NEW 53183
Tournent les violons 55626
Tous les chemins NEW 53495
Tous les droits des enfants NEW 53421
Une belle journée 56095
Une fille de l'Est NEW 53392
Vivo per lei 54320
Vivre pour le meilleur 55601
Week-end NEW 53321
Zinedine 53196
+ 690 Variétés! 1564

ITALIE
Gloria 53283
Sara perche ti amo 53282
Ti amo M 55568
Tu 53284
Un attimo di pace NEW 53706
Un emozione per sempre 54651
+ 10 Variétés italiennes! 1594

MUSIQUES RÉGIONALES
An Alarc'h 53091
+ 10 Musiques régionales! 1540

COMÉDIES MUSICALES
Aimer NEW 53447
L'envie d'aimer 55603
Les 10 commandements-La peine maximum NEW 53452
+ 10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
2 times 56153
Able to love 53003
Aerodynamic 56613
Around the world 56116
Asereje (the ketchup song) 55571
Bel mondo rulez 2.0 (it's all about you) NEW 53415
Blue 56497
Can you feel it 54759
Chihuahua M + 54121
Children 56168
Daddy DJ + 56642
Dancin' NEW 53461
Dreamland 54648
Enola Gay 54936
Follow me 54662
Get it together (remix) NEW 53474
Harder, better, faster, stronger 54118
Hole in the head NEW 53479
Holliday 56488
Hypnotic tango 54782
Illusion NEW 53304
In the ghetto 53249
Insomnia 56161
Like a prayer 56063
Pop Corn 56094
Ride on time NEW 53294
Right on time 54713
Satisfaction M + 54114
Saturday night NEW 53464
Something about us NEW 53347
Summer Jam 2003 M + 54778
Sweet dreams 55089
The magic key M 54423
+ 270 Dance! 1559

DISCO
And the beat goes on 56568
Blame it on the boogie 53247
Born to be alive 56152
Celebration 56203
Funkytown 56200
Get down saturday night-Get down samedi soir 55771

DISCO (suite)
Give me the night 54593
Go West NEW 53703
I will survive + 56631
Just an illusion 55639
Virtual insanity 54682
Y.M.C.A 56017
+ 50 Disco! 1580

ROCK N ROLL
Johnny be good 54311
+ 50 Rock'n roll! 1581

SOUL
I feel good 56408
+ 10 Soul! 1588

REGGAE
Buffalo Soldier 56333
Could you be loved 56767
Dépareillé 56773
Get up stand up 56135
Is this love 56334
Jammin' + 56759
L'hymne de nos campagnes 56360
Mangez moi M 56175
No woman no cry 56758
Plantation M 55128
Positive Vibration 56066
Rat race NEW 53477
Red Red Wine 56332
Redemption song 56136
Reggae night 55705
Sortez-les 54740
Tout le monde debout 54858
+ 50 Reggae! 1563

SKA
Gangsters 56538
Night boat to Cairo 56545
One step beyond 56546
+ 10 Ska! 1592

LATIN
Commandante Che Guevarra 55335
Copacabana 55657
Devuélveme el aire NEW 53483
En tu cruz me clavaste NEW 53484
Encontrarás NEW 53485
La Bamba M + 56588
La vida en rosa NEW 53306
Maria Magdalena M 53044
No me llames iluso 53230
Papi Chulo M + 54856
+ 40 Latin! 1579

ZOUK
1er gaou M 56485
Alice, ça glisse 55608
Ba moin en ti bo 56954
Donne moi ton number NEW 53329
La chatte à la voisine NEW 53312
Laisse parler les gens M + 54553
Ma rivale, fiesta latina M 53182
Océan M 54949
On verra 55755
Tu disais 54802
Un gaou à Paris 54699
Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
+ 20 Zouk! 1565

RAÏ
Abdel Kader M 55435
Aïcha 56697
Chira France 55354
Des deux côtés NEW 53311
Didi 56698
Je veux vivre 54820
Main dans la main 55941
Wahrane wahrane 55374
Ya rayah 55334
Yoam wara yoam 55433
+ 20 Raï! 1562

WORLD
7 seconds 56234
+ 10 World! 1582

DESSINS ANIMÉS
Akira 55233
Albator 56719
Barbapapa 56822
Belle et Sébastien 55934
Bibi phoque 56975
Caliméro 55960
Candy + 56610
Capitaine Flam M 56717
Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
Cowboy bebop 56363
Dragon Ball GT M 54343
Dragon Ball Z 56789
Evangelion 55231
Fly 54704
Futurama 56989
Ghost in the shell 54344
Goldorak, go ! 54811
Goldorak-Là haut, là haut... 56654
Great Teacher Onizuka 56029
Gundam wing 54242
Hellsing 55230
Il était une fois l'homme-Toccata & fugue en Ré mineur 54346
Jayce et les conquérants de la lumière 54900
Jeanne et Serge M 56979
L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
L'Inspecteur Gadget M 56733
La panthère rose M + 56629
Le château dans le ciel 55458
Le Manège Enchanté + 53025
Le Roi Lion 56261
Le voyage de Chihiro 56191
Les chevaliers du Zodiaque 56983
Les Minipouss 54923
Les mystérieuses cités d'or 56735
Les Schtroumpfs 56986
Les Simpsons M 56615
Maya l'abeille 56601
Mon voisin Totoro 56190
Nicky Larson 55235
Olive et Tom 56714

DESSINS ANIMÉS (suite)
Princesse Mononoké 55072
South Park 56705
Titeuf 55297
Tom Sawyer 55963
Yu-Gi-Oh! 54362
+ 90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
24 heures chrono NEW 53411
Agence tous risques M + 56826
Alias 56319
Ally Mc Beal 56704
Amicalement vôtre + 56603
Angel M 56851
Arnold et Willy + 56844
Benny Hill M 56820
Buffy contre les vampires 56616
Chapeau melon et bottes de cuir 56738
Chapi Chapo 56650
Charmed 56852
Code Quantum 56802
Dallas 56652
Dead Zone NEW 53492
Disparitions NEW 53494
Droles de Dames 56994
Friends-Smelly Cat 56320
Friends-Thème 56617
Happy Days 56929
Hawaï police d'état + 56818
Histoires naturelles 55244
K2000 56847
L'homme qui tombe à pic 56842
L'île aux enfants-Casimir 56602
La famille Adams 56893
La petite maison dans la prairie 56815
Les brigades du tigre 56821
Les mystères de l'ouest 56816
Les têtes brulées 56891
Ma sorcière bien aimée 56827
Mac Gyver 56730
Magnum M 56682
Malcom 54888
Mannix 54351
Mariés, 2 enfants 56840
Mission Impossible-Thème série TV M 56635
Muppet Show 56944
Papa Schultz 54901
Police Academy 56837
San ku kaï 56716
Shaft + 56091

Votre VOIX !

Enregistrez votre message, ajoutez si vous le voulez un effet (**écho**, **robot**...) mixez le avec n'importe quelle musique ou bruitage de notre catalogue... et vous obtenez une sonnerie vraiment perso! **0899 700 907**, rubrique sonnerie.

Shérif fais moi peur 56894
Six feet under 54338
Smallville-Save Me M 54358
Stargate SG-1 M 56843
Starsky & Hutch 56651
Supercopter 55350
The Shield NEW 53493
X-Files + 56614
+ 180 Séries! 1551

FILMS
1492, Christophe Colomb 56090
9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
À la poursuite d'Octobre Rouge 55857
Amélie Poulain M + 56633
Apocalypse now 56489
Arizona Dream 56794
Bagdad Café 56887
Beetlejuice 55967
Borsalino 54971
Braveheart M 55968
Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
Die Hard-Une journée en enfer 54895
Fantômas 54789
Flashdance 56024
Ghost dog + 56796
Ghost-Unchained melody + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes 56263
Gladiator (1992)-We will rock you 53430
Grease + 56754
Gremlins 1 & 2 54777
Halloween M 54000
Il était une fois dans l'ouest 56658
Il était une fois en amérique 56249
James Bond-GoldenEye 56265
James Bond-Thème M + 56639
Jeux interdits 56792
Kill Bill-Bang Bang 53389
Kill Bill-Battle Without Honor... NEW 53440
Kill Bill-Don't make me misunderstood NEW 53439
L'exorciste M + 56740
La 7ème compagnie 53023
La beuze-99 Luftballons 54139
La boum 56655
La cité de la peur-La carioca 56395
La soupe aux choux M + 56040
La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
Le bon, la brute et le truand 56657
Le clan des siciliens 56250
Le dernier samouraï NEW 53491
Le flic de Beverly Hills M + 56076
Le gendarme de St Tropez-Do you St Tropez 55806
Le gendarme de St Tropez-Thème 56073
Le grand blond avec une chaussure noire 56038
Le monde de Nemo NEW 53319
Le Parrain M + 56072
Le père noël est une ordure-Destinée 55296
Le pont de la rivière Kwaï 56005
Le seigneur des anneaux II 55065
Le seigneur des anneaux III-Into the West NEW 53403
Le seigneur des anneaux-Thème NEW 53487
Les 11 commandements-Comme des connards NEW 53466
Les aventures de Rabbi Jacob 56272
Les bronzés font du ski M + 56948
Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? 55948

FILMS (suite)
Les Bronzés-Darla Dirlad...
Les Ripoux 3...
Les tontons flingueu...
Love actually-The trouble with love...
Love Actually-Too lost in you...
Matrix Reloaded-Furious An...
Matrix Revolutions main title...
Matrix Revolutions-Navra...
Matrix-Clubbed to dea...
Matrix-Wake up...
Mauvais Esprit-Ze burp...
Men in Black...
Midnight Express...
Mission Cléopâtre...
Mission Impossible 1-Thème film...
Mission Impossible 2-Thème du...
Mon nom est personn...
Mon oncle...
Mortal Kombat...
Moulin Rouge-Sparkling diamon...
Peau d'âne...
Philadelphia...
Pirates des Caraïbes...
Pretty woman...
Pulp Fiction-Misirlou...
Ratz-Pas de panique à bo...
Resident evil-Le fil...
Robin des bois, prince des voleurs-Everythin...
Rocky III-Eye of the tiger...
Sexe intentions-Bittersweet symph...
Sister act...
Talons Aiguilles-Piensa in...
Taxi...
Taxi 3...
Terminator 2-Le jugement dernier...
Terminator 3-Le soulèvement des mac...
The full monty...
Titanic-My heart will go ...
Top Gun-Take my breath awa...
xXx-Feuer frei...
+ 220 Films!

PUBLICITÉS
Banque Populaire-Fr...
Coca Cola Vanille-Day-O...
Dim...
Egoïste-Romeo et Julie...
Evian 2003-We will rock yo...
Fructis 2003-Diamonds and gu...
Hollywood Chewing gu...
Levi's 2002-Sarabande suite ...
Maxwell-Stop !...
Neslé-Pierre et le lou...
Nutella 2003-Glorious...
Orange 2003-Come Toget...
Peugeot 206-Husa...
Renault-Johny & Ma...
Royal Canin-Le Profession...
SFR 2003-Another one bites the ...
Toyota Yaris-Snake...
Wanadoo-Just for one ...
+ 70 Publicités!

FÊTES ET ÉVÉN...
Douce nuit...
Étoile des neiges...
Il est né le divin enfan...
Jingle Bell...
Joyeux Anniversair...
La danse des canard...
No-o-ël, No-o-ël (the first Noë...
Noël ensemble...
Petit papa noël...
Toi le Père Noël...
Viens boire un petit coup à la mais...
Vive le vent...
We wish you a Merry Christma...
+ 20 Fêtes/Événeme...

CHANSONS PAIL...
Bali Balo...
Félicie aussi...
J'ai la ... qui colle...
La digue du......
Les filles de camare...
+ 10 Chansons paillar...

DIVERS
Pin Pom (Pompier)...
Pin Pom Pin (Ambulance...
Sirène de police américai...
Sonnerie vieux télépho...
+ 10 Divers/Jingle!...

CLASSIQUE
Bolero...
Carmina burana...
La flûte enchantée...
La lettre à élise...
+ 30 Classique!

JAZZ
Desafinado...
The girl from Ipanem...
+ 40 Jazz!

COMPTINES / E...
Attraction "It's a small worl...
+ 10 Comptines!

HYMNES
Hymne Algérie...
Hymne Brésil...
Hymne Breton...
Hymne Corse-Dio vi salvi reg...
Hymne Etats Unis...
Hymne Israël-Hatikv...
Hymne Italie...
Hymne Japon...
Hymne La Marseillaise...
Hymne Maroc...
Hymne Portugal...
L'internationale...
Le chant des partisan...
+ 40 Hymnes!

HUMOUR
Biouman et Dorothé...
C'est toi que je t'aim...
Isabelle a les yeux ble...
Its kyz maï laïfe...
Stach stach...
Vice et Versa...
+ 10 Humour!

Race Driver 2

TOCA fait serré

Après la fournée d'images et d'infos du mois dernier, Codemasters a bien voulu nous ouvrir les portes de sa ferme british, histoire de nous présenter le bébé en détail. Bref, on a pu jouer à Race Driver 2, poser plein de questions, jouer avec un caribou en peluche et manger quelques sandwichs de développeur anglais... Je vous recommande la combo camembert/confiture.

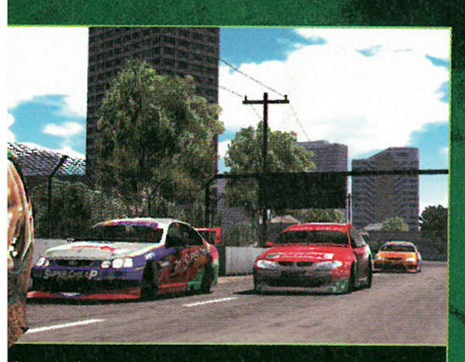
Le développement de cette suite a commencé rapidement après la sortie de Race Driver 1. Le temps de récupérer un max de feed-back de la part des joueurs et de se fixer de nouveaux objectifs. Comme nous l'a confié Clive Moody, « producer » : « Notre principal objectif était de pousser le genre plus loin, en proposant bien plus de contenu que dans l'épisode précédent, et de nous différencier de tous les autres jeux de course. Nous avons donc exploité cette fois plusieurs championnats différents pour multiplier les expériences de jeu. » Ainsi, ce deuxième Race Driver n'est plus affublé de la licence TOCA et propose désormais aussi bien des courses de voitures de série que des courses de GT, de rallye, de DTM, de V8 Supercars, de Global GT Lights, de rallye cross, de Formule Ford, de Grand Prix monoplaces ou de Classic Car Racing... Il y a même des courses de camions ! Plutôt que de concurrencer directement le sacro-saint Gran Turismo, Codemasters préfère donc jouer l'originalité et la complémentarité : « Là où Gran Turismo propose un grand lot de voitures différentes, nous avons, pour notre part, voulu offrir un grand lot de courses différentes. Plus de variations, plus d'intérêt pour le joueur et plus longtemps. Nous travaillons sur une formule très, très différente. Dans le jeu de Polyphony, tout tourne autour des voitures et de la conduite pure... Nous préférons nous concentrer sur la course à proprement parler, sur tout l'univers de la course automobile. Nous nous focalisons sur l'aspect compétition, sur l'agressivité de l'I.A., etc. Et puis nous faisons toujours ce que GT ne fait pas, avec notamment un bon



Les « touchettes » peuvent être dangereuses à l'approche des virages...

Éditeur : Codemasters
Machine : Xbox
Dispo. Europe : Avril 2004


Malgré un système de déformations très poussé, la modélisation reste franchement bonne.


Les environnements ont gagné en détails et en finition.


Graphiquement parlant, Race Driver 2 devrait contenter les joueurs les plus difficiles.


L'I.A. a été améliorée afin de rendre les concurrents plus féroces, mais moins cons.

système de dégâts et de déformations. » Parmi les différentes améliorations de cet opus, les déformations ont en effet été grandement améliorées. Clive Moody insiste notamment sur le degré de dommages accru : « Cette fois, les voitures peuvent être complètement écrabouillées, compressées par l'avant et par l'arrière jusqu'à ce que leur surface soit considérablement réduite. » Le résultat est franchement satisfaisant, d'autant que le moteur physique a, pour sa part, été complètement refait, offrant des réactions bien plus réalistes que dans le premier Race Driver...

Retour au « réalimse » ?

Pour beaucoup de fans de la première heure, Race Driver était décevant en termes de conduite et de réalisme. Heureusement, il semblerait que les développeurs aient eu envie de redéfinir la balance arcade/simu, de proposer enfin un gameplay plus fin. À ce sujet, l'ami Clive nous explique : « Avec un lot important de courses et de véhicules si différents, avec cette variété que nous implémentons dans Race Driver 2, il aurait été idiot de rendre notre formule encore plus arcade... Sinon, toutes les courses auraient été similaires ! Nous devions marquer la différence entre chaque type de véhicule, pour que le joueur ressente des choses différentes à chaque fois qu'il change de catégorie. C'est donc pour cela que nous avons intégralement rebâti le moteur physique, bien plus axé simulation que dans le premier Race Driver. Nous avons tout fait pour que chaque modèle offre de manière réaliste la conduite qui lui est propre. Cela dit, les premiers TOCA étaient bien trop difficiles, Race Driver sera ainsi plus tolérant ; nous avons à mon sens trouvé le bon équilibre. » Après avoir fait quelques courses en Formule Ford, en camion et dans de grosses GT, il faut avouer que le résultat est franchement bon. Pas seulement pour toutes les bonnes raisons énumérées par Clive, mais aussi parce que le nouveau moteur physique offre bien plus de sensations et que les courses sont plus vivantes et plus immersives. L'I.A. n'y est pas pour rien non plus : « Nous avons refait à 75 % l'intelligence artificielle. Beaucoup de critiques sur le comportement des adversaires nous sont parvenues. Ils étaient trop bêtement agressifs, ils vous rentraient dedans par derrière si vous freiniez ou si vous partiez en tête-à-queue. Nous avons ainsi étendu leur champ de vision à 360° et amélioré leurs réactions. Si vous pilez, ils tenteront toujours de s'arrêter ou de vous contourner. En fait, ils chercheront toujours à éviter l'accident. Nous avons aussi amélioré leur conduite en la rendant plus coulée, moins saccadée. »


Ces temps-ci, c'est vachement à la mode de mettre des vieilles caisses dans les jeux de course.

Les Formule Ford, très légères et instables, sont très rigolotes à piloter.

Ryan au placard

La grande nouveauté du premier Race Driver, j'ai nommé le mode Story, fait ici son retour dans une formule remaniée. Exit Ryan McKane, le fiston surdoué du papa champion mort en piste n'a apparemment pas plu au public... Le joueur incarnera ainsi le héros de manière plus directe : « Tout se joue en vue subjective. Dans le premier épisode, les joueurs incar-



Par Julo

Reportage

naient Ryan McKane, et beaucoup d'entre eux se sont plaints ; ils n'aimaient pas ce personnage et ne s'y identifiaient pas. C'est pourquoi le choix de faire vivre l'aventure en vue subjective s'imposait. C'est désormais le joueur qui se place réellement dans la peau du héros. Les personnages secondaires vous parlent à vous, dans les yeux, et pas à une tierce personne. » L'autre changement majeur se situe dans la présentation des scènes intermédiaires. L'histoire évolue ainsi grâce à de vraies cinématiques, et non de simples cut scenes utilisant le moteur du jeu. La qualité graphique est donc nettement améliorée, tandis que les temps de chargement ont été complètement supprimés. Classe. Le rythme devrait également être plus travaillé : « Il y aura en tout 30 minutes de cinématiques dans le jeu, mais plutôt que de proposer quelques longues scènes, nous avons préféré créer un nombre plus important de petites, de 30 secondes maximum. Vous serez en permanence dans l'ambiance, mais n'aurez jamais envie de zapper pour aller plus vite en course. » Quant à la structure de ce mode Story, elle ne change pas vraiment, si ce n'est en nombre de catégories (15 styles de conduite différents), de championnats (31) et de circuits (58). Il y aura de temps en temps des choix à faire, mais rien qui ne perturbera le scénario, toujours parfaitement linéaire et scripté.

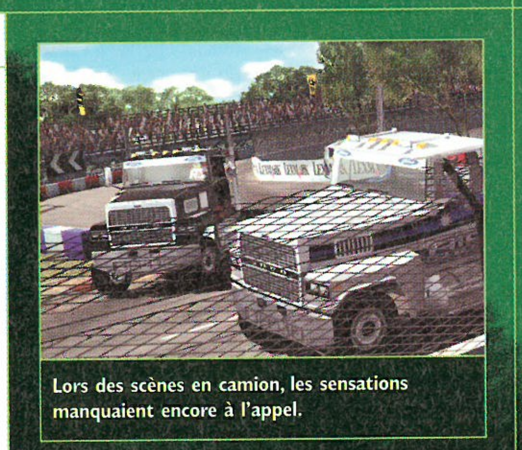
C'est bôôôôôôô ?

Concernant la réalisation, le résultat obtenu dans cette version Alpha était plus que satisfaisant. Des progrès assez énormes ont été faits par les développeurs depuis Race Driver 1, c'est indéniable. « Nous avons fait le nécessaire pour améliorer au maximum la qualité graphique, tout en conservant un taux fixe de 60 images par seconde. Nous avons aussi éliminé toute présence de clipping dans les décors, la distance d'affichage est bien plus grande qu'avant. Toute la partie artistique est nouvelle pour sa part, même les circuits qui étaient déjà dans Race Driver 1 ont été complètement refaits pour l'occasion. » La modélisation des caisses s'annonce de très bonne facture, les effets spéciaux sont magnifiques... Bref, le résultat global s'avère très bon. Certes, on n'arrive pas au niveau de Project Gotham Racing 2, mais la gestion des déformations, juste exceptionnelle, et le nombre de voitures en piste le rendent vraiment différent, voire unique. Côté multijoueur, un mode en écran splitté sera de la partie (pour l'instant très décevant), mais c'est bien sûr en Xbox Live que vous vous amuserez le plus... « Les fonctions Live seront bien meilleures que dans la réédition de Race Driver 1. Douze voitures maximum seront en course, et il n'y aura aucun bug, aucun phénomène de lag. Bien sûr, vous retrouverez également tout un tas de bonus comme les statistiques et les classements, ainsi que tout un tas de modes différents. »

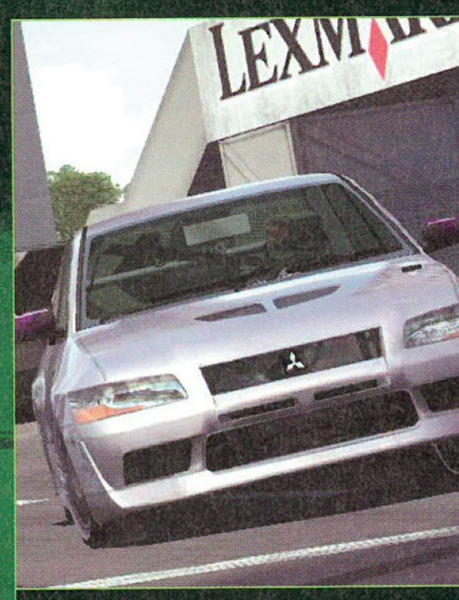
Voilà, en attendant des impressions plus précises avec la version preview (normalement le mois prochain), vous savez tout... Ah non, juste une petite chose, avec une dernière question à Clive Moody :

- Un mot à propos de la version PS2 qu'on a à peine vue tourner dans un coin du studio ?
- Non, non, vous n'avez rien vu tourner sur PS2.
- Bah si...
- Non, non. Race Driver 2 est en développement sur PC et Xbox, aucune version PS2 n'a été annoncée.
- Bon, d'accord.

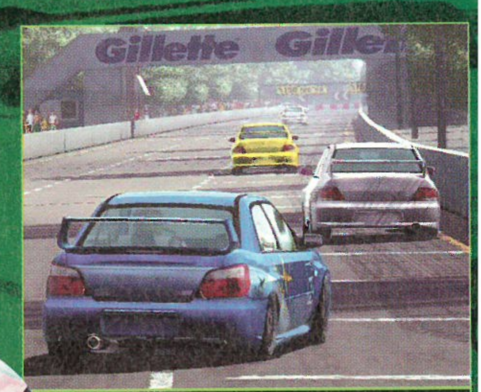
Race Driver 2 devrait redorer le blason de la série en renouant avec la simulation !


Lors des scènes en camion, les sensations manquaient encore à l'appel.

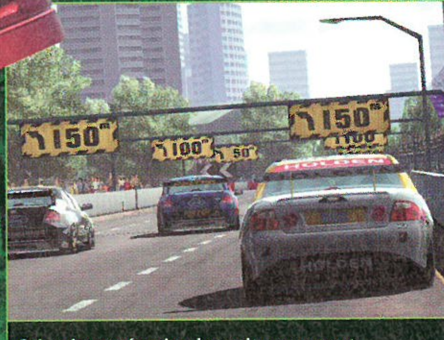

On retrouvera tout un tas de modèles de série, catégorie prestige bien entendu.



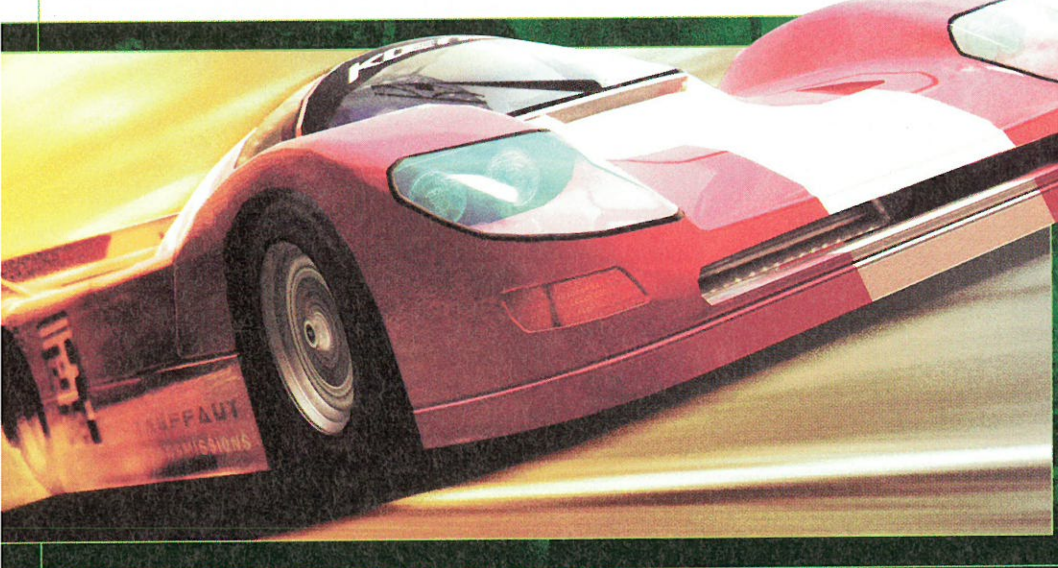
Race Driver renoue enfin avec des modèles physiques plus développés.

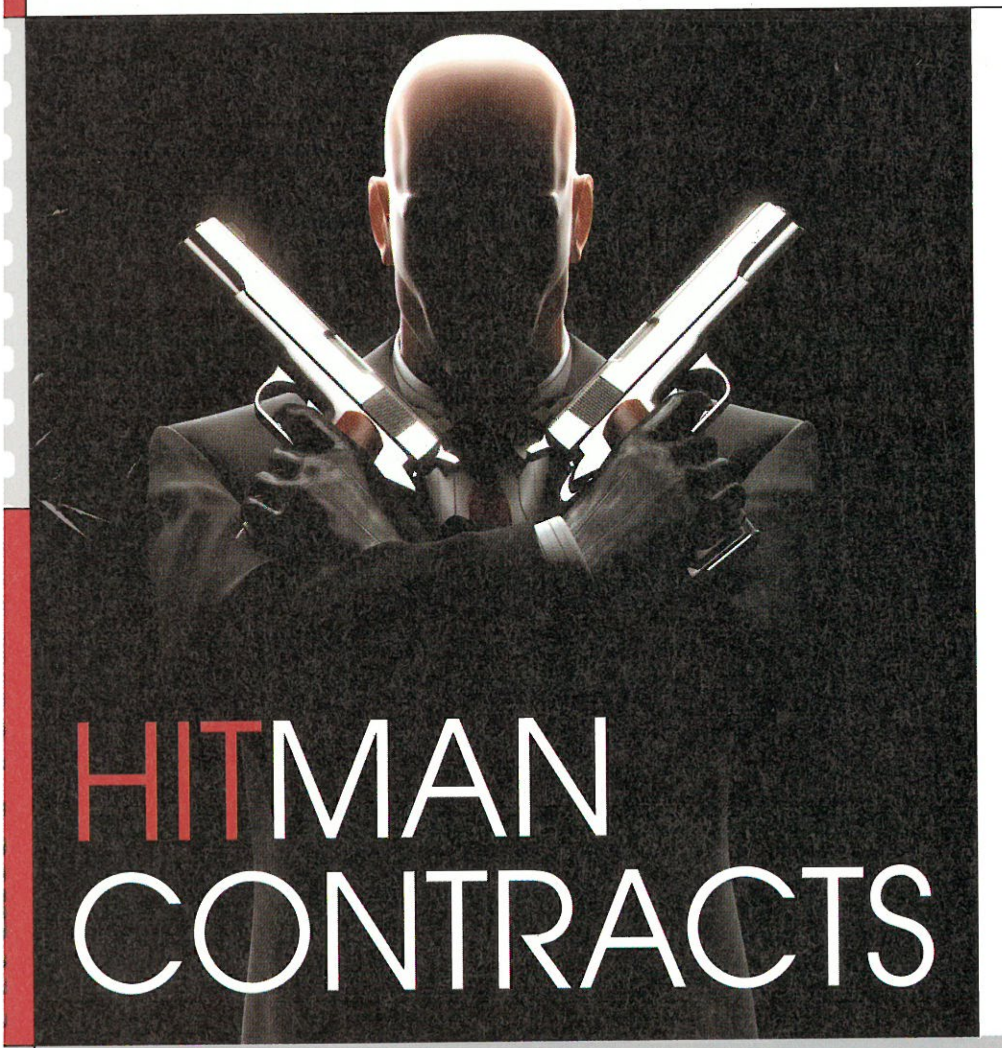


Tous les circuits ont été intégralement refaits.



Selon les catégories, les voitures seront plus ou moins nombreuses en piste.





HITMAN CONTRACTS

Éditeur : Eidos Interactive
Machines : PlayStation 2 et Xbox
Dispo. Europe : Printemps 2004

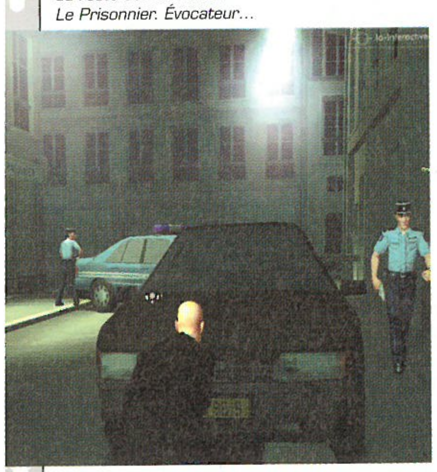
Le regard froid, les doigts recroquevillés sur ses deux armes et le crâne toujours aussi luisant, l'Agent 47 s'apprête à déployer de nouveau ses ailes macabres. Un ange de mort dont la destinée semble cependant cruellement chamboulée dans ce troisième opus dopé aux bonnes résolutions. Un soupçon d'action, d'émotion et de remise en question, voilà les principaux arguments de ce Hitman: Contracts des plus qu'attendus. Ce printemps, vous aurez carte blanche. Seul comptera le résultat d'un contrat scellé par le sang...

par Gollum

AVANT-PREMIÈRE

Et si la mort n'était qu'illusion ?

L'aventure débutera à Paris, le pays des policiers en uniforme bleu et au joli képi. Notez le nom du resto dans le fond : Le Prisonnier. Évocateur...



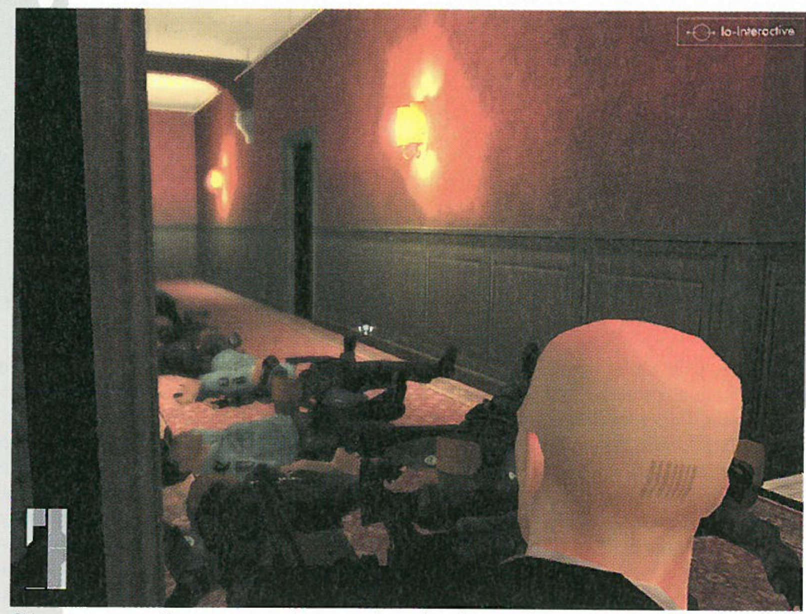


Si les lieux ont une quelconque incidence sur le contenu, Hitman: Contracts risque de virer à la boucherie.

Balafrée par une pluie des plus cinglantes, Paris titube. De la fenêtre d'un hôtel, un homme observe le Palais Garnier. Sombre archange de la mort, il scrute l'horizon. Son visage ne laisse transparaître aucune émotion, aucune sensation. Quand soudain, déchirant la nuit, une déflagration. Un cri étouffé. Une vie qui chancelle. Un éclair zébra furtivement le ciel avant que l'obscurité ne happe de nouveau la pièce. La pluie s'y engouffrait désormais voyant l'eau se mêler au sang bouillant. Les heures s'écoulèrent, interminables. Le silence avait fait fuir le tumulte passé. Plus un son, plus un souffle. Au sol, une douille solitaire, symbole de riposte. La chaleur de l'impact avait fui son corset de métal, seule une odeur âcre hantait encore les lieux. Son corps demeurait immobile. Sa peau, drapée dans un élégant costume noir, restait glacée. L'Agent 47 gisait au sol, inerte...

Lorsque le chasseur devient proie

La vie jamais ne lâche prise. Le parquet craqua délicatement. Un fin filet vint lécher la porte. Quelqu'un progressait dans le couloir. Un frisson. Un sursaut. Oui, 47 venait d'ouvrir les yeux. Dans un élan, il s'arc-bouta... avant de s'effondrer de nouveau, tétanisé. La blessure qui l'avait cloué au sol brûlait sa chair. Les pas s'approchaient. Il fallait agir ou se laisser partir. Le second effort fut le bon. Encore chancelant, 47 parvint à rejoindre la fenêtre. Sa mémoire ne l'avait pas trompé, une échelle métallique courait bien contre le mur. Battue par la pluie, elle était détrempée. 47 tendit le bras, agrippa fermement le premier barreau... mais s'arrêta. Une pensée venait de l'accabler, lui, oui, lui qui avait délibérément invité la mort à tant de banquets. Aujourd'hui, au possible crépuscule de sa vie, 47 doutait. Un sentiment qui le faisait naviguer dans des eaux aussi troubles que l'expérience semblait vierge pour un tueur. Blessé, traqué, l'assassin réfléchissait pour la première fois sur le sens de son existence. De sa « mission ». Tuer, se substituer au destin, venir faucher les espérances, voilà ce qu'il savait faire, ce pourquoi on le payait. Argent et conscience, les deux sœurs ennemies se réunissaient enfin dans son esprit. Qu'attendait-il pour se décharger de ce fardeau, de cette carcasse froide qui n'avait jamais su accueillir le rire, l'amour ? Derrière lui, le cliquetis d'un loquet qu'on tente de faire jouer le tira de ses sombres pensées. Un instant plus tard, bien qu'encore meurtri, 47 foulait le bitume. Le voici de nouveau perdu, seul dans l'immensité. Bien qu'aux abois, l'animal fronçait pourtant les sourcils. Non, l'heure de l'hallali n'avait pas encore sonné...



Si le cœur vous en dit, amusez-vous à compter le nombre de corps inertes contenus dans cette image. Fatal le 47...

Genèse



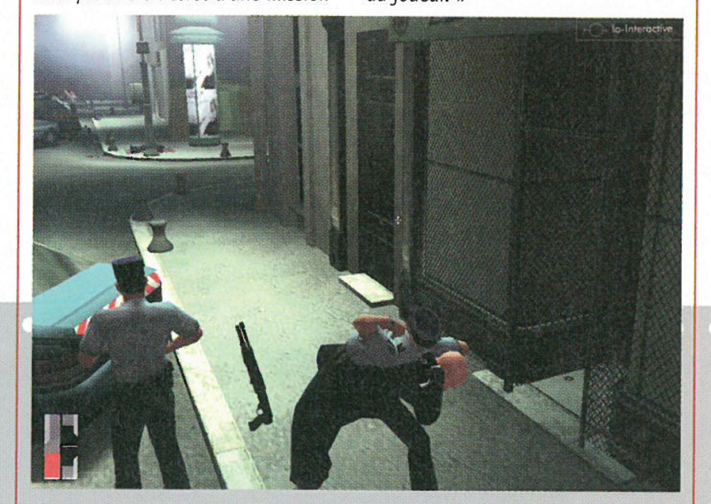
Vous ne le savez peut-être pas, mais dans sa tendre enfance, Hitman ressemblait à un jeu de tir ultra violent, dans la veine du très courtois Max Payne. Pourtant, au fil du développement, les créateurs ont affiné le concept et l'envie de donner naissance à un tueur à gages de l'extrême a jailli. Les situations de furtivité devenaient alors beaucoup plus utiles, le gameplay plus riche et captivant. Du coup, 47 est né avec classe et talent. Preuve que lorsqu'on se donne du mal pour sortir du lot, les efforts peuvent payer. C'est beau, une vraie revanche sur la vie, cette chienne...

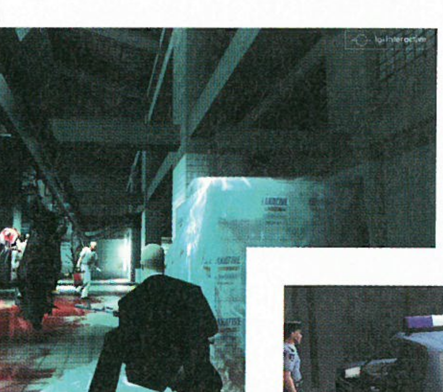
Un nom, un matricule

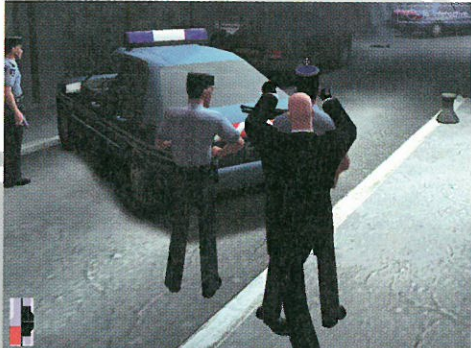
Ses parents... Mais quels parents ? 47 le sait, il est seul. Ses souvenirs se sont évanouis. Son enfance ? En a-t-il eu une ? Son existence résonne tristement. Le vide l'accapare. Une seule couleur brille devant ses yeux. Le rouge, le sang. Ce bouillon qui s'échappe avec rage. 47 ne sait rien faire d'autre. Il tue. On lui a appris. Il est compétent. Le plus compétent dans son domaine. Le GIGN a beau être à ses trousses, 47 veut savoir, se rapprocher de ses racines. Celles qu'on lui a trop longtemps cachées. Sa blessure ne le ralentira plus, il en a fait abstraction. La bête ravale sa fierté, oublie ses douleurs et s'apprête à repartir en chasse. Ambiance. Scénario. Oui, vous l'aurez compris, voici bien les points cruciaux occupant une place prépondérante dans ce nouvel opus baptisé Hitman: Contracts. Plus dense, l'histoire bénéficiera d'un support cinématographique mieux maîtrisé qu'auparavant. Ainsi, certaines rumeurs évoquent la présence de cut-scenes plus nombreuses.

La mort vous frappe si bien

Chez IO Interactive, on possède une vision très claire de ce que 47 peut et doit faire. Mieux encore, le principal de leurs recherches les pousse aujourd'hui à concevoir « comment » ce dernier pourra arriver à ses fins. Deux mots d'ordre : liberté et plaisir de jeu. Comme nous l'explique Thor Frolich, lead designer du studio IO Interactive : « Désormais, nous nous soucions bien plus de l'intérêt d'une mission que de son apparence. Attention, il ne s'agit pas de bâcler l'ambiance. Bien au contraire, nous nous efforçons de rendre l'expérience plus cohérente. Nous créons chaque élément en le plaçant dans son contexte, en l'intégrant dans un rôle précis servant le gameplay. Hitman: Contracts puise sa force dans la richesse des situations proposées, mais surtout dans la liberté offerte au joueur. »

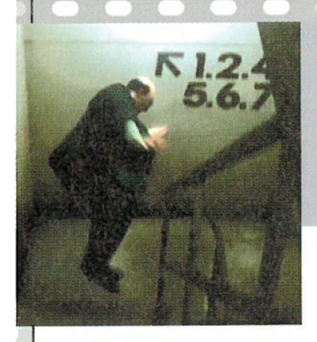


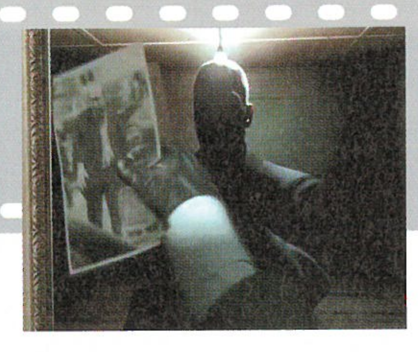




L'intelligence artificielle devrait être sensiblement améliorée pour la version déf... car la furtivité a tout de même ses limites.

Rien ne vaut un fusil de snipe pour refroidir les ardeurs et les corps. La sélection d'armes s'annonce toutefois plus variée que par le passé...



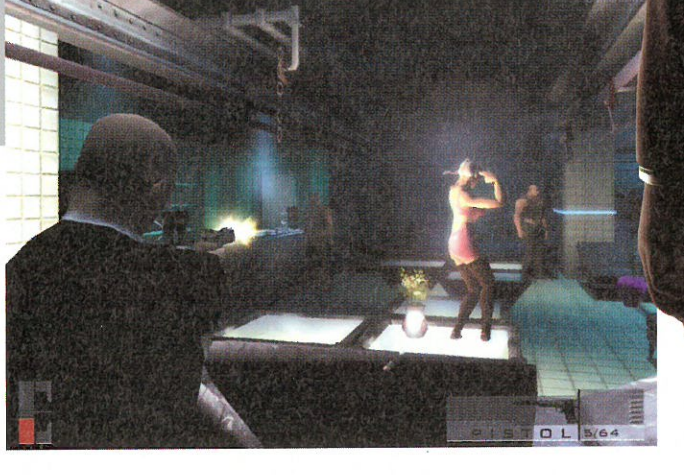




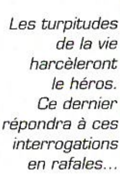
À ce titre, si le trailer actuellement disponible sur le Net (www.hitmancontracts.com/index_fr.html) offre un quelconque indice de la qualité de la mise en scène, Contracts pourrait bien surprendre les cinéphiles les plus avertis grâce à une science du cadrage aussi audacieuse qu'efficace. N'oublions pas non plus qu'un film, tout ce qu'il y a de plus hollywoodien et grand écran, a aussi été récemment annoncé. Pas de doute, ça tourbillonne dans la tête dégarnie de 47. Pourtant, avant d'attraper un rhume, notre homme s'est glissé dans l'ombre. Du coup, pour donner vie à cette vision, les créateurs ont opté pour une refonte sensible du moteur graphique. Ainsi, même s'il s'agit toujours du *Glacier* (conçu en 1994, eh oui !), ce dernier a été optimisé à outrance. Les avantages de cette technologie sont multiples. Tout d'abord, ce moteur s'illustre par sa vélocité permettant d'afficher des scènes 3D complexes fourmillant de vie. Si Freedom Fighters, qui utilisait ce moteur, avait ouvert la voie avec des dizaines de soldats présents simultanément à l'écran, Hitman: Contracts devrait intensifier l'expérience et proposer des séquences particulièrement chargées en personnages. Un passage à la *Léon* (la séquence de la prise d'assaut) serait même évoqué... Une rumeur que certains clichés semblent corroborer. En clair, présenter plus d'une douzaine de civils ou d'assaillants ne posera pas de problème. Quel intérêt ? Eh bien principalement renforcer l'ambiance, puisqu'il sera plus complexe de tuer une personne plongée dans la foule. L'autre avantage du *Glacier* concerne la facilité d'adaptation multi-plate-forme. Ainsi, les développeurs nous assurent que les versions Xbox et PS2 bénéficieront des mêmes spécificités. Classe pour la PS2, moins pour la Xbox qu'on imagine alors sous-exploitée. Enfin, moi j'dis ça... De manière très pragmatique, ce nouveau moteur signifie : plus de persos et un jeu d'éclairage « plus mieux bien qui déchire sa génitrice ». Idéal pour crédibiliser l'atmosphère sombre et pesante du titre. Avant de sombrer dans la folie de l'info pure et vaporeuse, laissez-moi toutefois vous poser une question. Une simple question. Quel était l'élément le plus abouti des deux premiers opus ? Ne me répondez pas la qualité du scénar', encore moins la réalisation graphique ou la qualité du gameplay. Non, non, et re-non ! La touche personnelle, l'élément supra classieux qui faisait tout le charme des précédents Hitman n'était autre que les musiques orchestrales ! Eh oui, moi, Gollum, responsable de la rubrique Zique Pad (que je vous invite d'ailleurs à retrouver avec joie et allégresse en page 50), je ne pouvais rester insensible à ces arpèges délicieusement tourmentés. Vous l'aurez donc compris, après deux B.O. caviar, les mélomanes peuvent s'attendre à une nouvelle partition champagne. En tout cas, c'est à espérer !

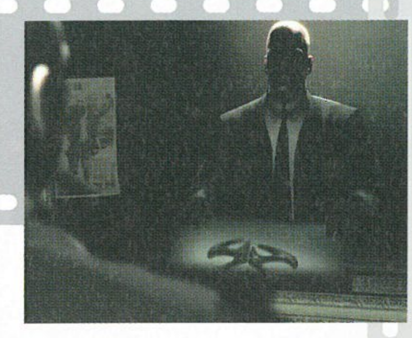


Grâce à son nouveau moteur graphique, Hitman: Contracts bénéficiera d'un saisissant jeu d'éclairage et de reflets.



Les turpitudes de la vie harcèleront le héros. Ce dernier répondra à ces interrogations en rafales...





Le crime paie

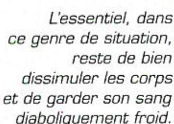
Après le succès des deux premiers volets de la saga Hitman et la reconnaissance apportée par Freedom Fighters, les Finlandais d'IO Interactive ont vu l'argent couler à flots. Et avec l'argent et la gloire vint le temps de la drog... euh... de concrétiser tout cela en se développant. Ainsi, la main-d'œuvre a récemment doublé (!), pour atteindre une équipe de près de 120 personnes... Sans compter la trentaine de codeurs et autres « debuggers » qui renforcent actuellement la Hitman Team. Cette année, IO a dégagé un chiffre d'affaires de près de 12 millions d'euros, pour un bénéfice de 4,8 millions d'euros. Une belle somme qui devrait être directement réinjectée pour la création de cinq productions à venir...

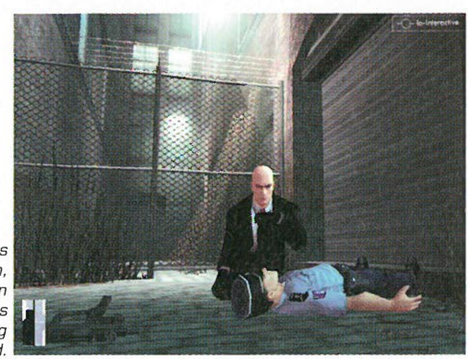
Infiltration, investigation et déduction

Mais Hitman: Contracts regorge de surprises encore bien évanescentes. Pourtant, soucieux d'honorer mon statut de journalisme de la race des R. Namias, je m'apprête à vous livrer du scoop, de l'exclu comme vous n'en verrez nulle part ailleurs. Tremblez lecteurs impies, vos yeux vont bientôt tremper dans le bain de la connaissance ! Tout commence par une refonte de la prise en main permettant, normalement, de transcender l'aspect infiltration. Plus de détails ? Chut, vous n'en saurez pas plus. En revanche, je peux aussi vous confirmer que les développeurs œuvrent actuellement pour offrir plus de liberté à 47. Comment cela se traduira-t-il dans les faits (multi-path ? multi-ending ? multi-colore ?) ? Pour l'instant, seul le très Haut en détient une certaine perception intrinsèque ! Mais je ne m'arrêterai pas là, car, tel un Sherlock Holmes des temps supra modernes, j'ai sorti ma loupe afin de débusquer « zi détails qui tuent ». Allez hop, donnons-nous la main et partons examiner les quelques clichés qui ornent ces pages. Mode « Conditionnel » sur on. Respiration, grand frisson, in-ves-ti-ga-tion ! Du journalisme total. Primo donc, 47 semble désormais doté d'animations faciales qui n'en veulent. Ainsi, bien que son visage reste majoritairement fermé et froid, ce dernier devrait pouvoir nous gratifier de quelques moues dignes de l'Actor Studio. Autre élément : la notion « j'me mêle aux civils pour frapper en fourbe » pourrait bien avoir été décuplée. En effet, de source surmystérieuse, les choix de villes comme Paris ou Las Vegas n'ont pas été effectués au hasard. Avoir des rues gorgées de monde servirait donc le gameplay... et l'appétit de déguisement de 47 trouvera un nouvel écho. Ce qui ne l'empêchera pas d'utiliser un arsenal des plus bigarrés. En effet, à l'image de Manhunt, dont la sélection d'armes aurait pu être sponsorisée par M. Bricolage, Hitman: Contracts vous permettra de varier les... hum... plaisirs. Si les traditionnels Beretta et fusil de snipe occuperont bien évidemment une place essentielle, les sacs en plastique et autres fils à couper le beurre rempileront... accompagnés par d'autres « engins » non orthodoxes, comme l'oreiller qui permettra d'atténuer les bruits de l'arme utilisée ou d'étouffer ses « proies », ou encore le crochet de boucherie, disponible dans le niveau de l'abattoir et qui permettra d'accrocher les corps et de les camoufler parmi les carcasses du convoyeur de viande. Ouch ! On peut donc encore s'attendre à d'autres ustensiles surprises... Le foulard de boy-scout ? La ceinture Dolce & Gabbana ? La truelle de Nicolas le jardinier ? De vraies interrogations « métaphychic » correspondant plutôt bien au nouvel état d'esprit du gars 47. Une variété tout aussi perceptible dans les différents environnements qu'aura à traverser 47. En effet, si son aventure débutera dans les ruelles sombres de Paris, sa quête de rédemption meurtrière le fera voyager en Angleterre,



Si la palette de mouvements de 47 ne devrait pas connaître trop de bouleversements, les animations s'annoncent encore plus félines qu'auparavant.

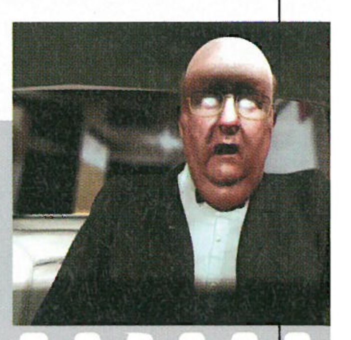




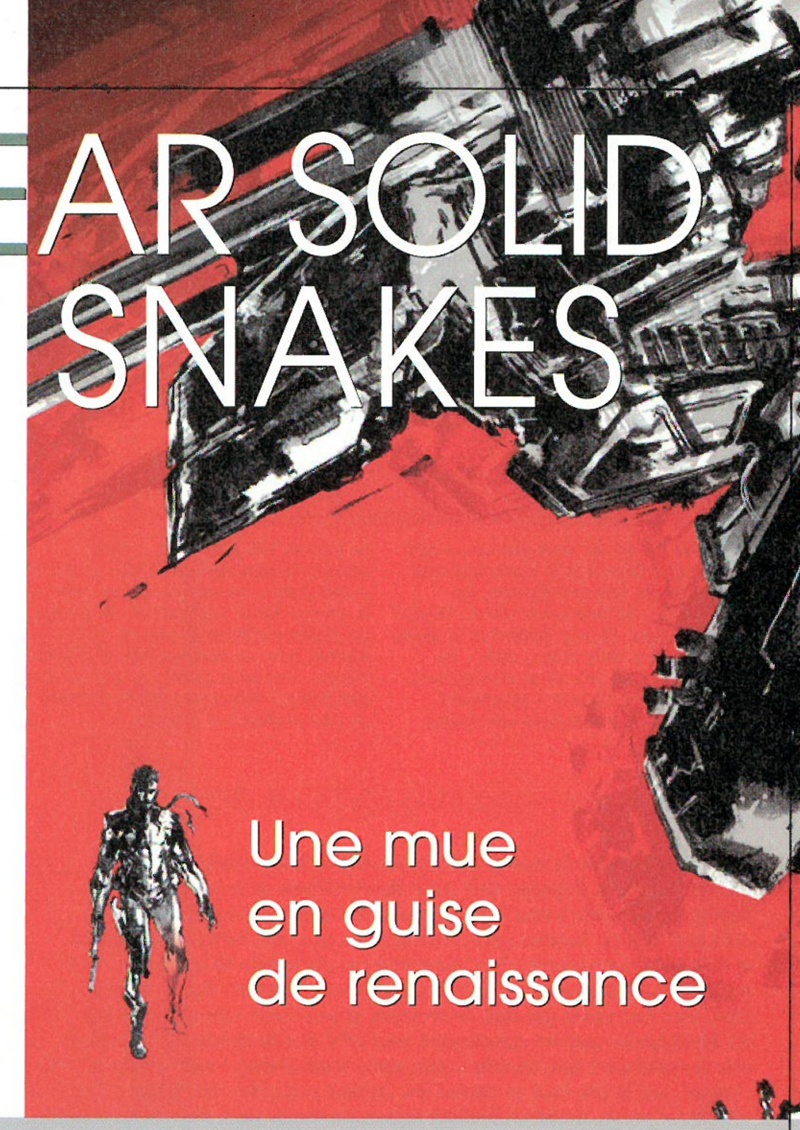
L'essentiel, dans ce genre de situation, reste de bien dissimuler les corps et de garder son sang diaboliquement froid.

en Chine, ainsi qu'à Las Vegas, capitale du vice. Classe. Pourtant, avant de clore ce premier chapitre, n'oubliez pas une chose. Un élément essentiel. L'ambition d'Hitman: Contracts reste de donner naissance à l'épisode le plus dérangeant de la saga. Une volonté qui passera par un scénario bien plus torturé, un visuel affiné et un degré de violence décuplé. La corde à piano reparaît par exemple avec de nouvelles animations, limite choquantes, qui récompenseront les exécutions au corps à corps bien réalisées (Manhunt ???). The Getaway avait fait sensation en affichant le macaron « déconseillé aux moins de 18 ans » ; aujourd'hui, Hitman (comme tant d'autres) prend le relais avec délectation. Longtemps considérés comme un passe-temps pour gamins attardés, les jeux vidéo veulent être enfin reconnus comme un loisir mature. Reste à espérer, pour s'en convaincre, que les tourments psychologiques dont semble souffrir 47 soient aussi captivants qu'escompté...



METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES



ÉDITEUR : KONAMI • MACHINE : GAMECUBE
DISPO. EUROPE : MARS 2004

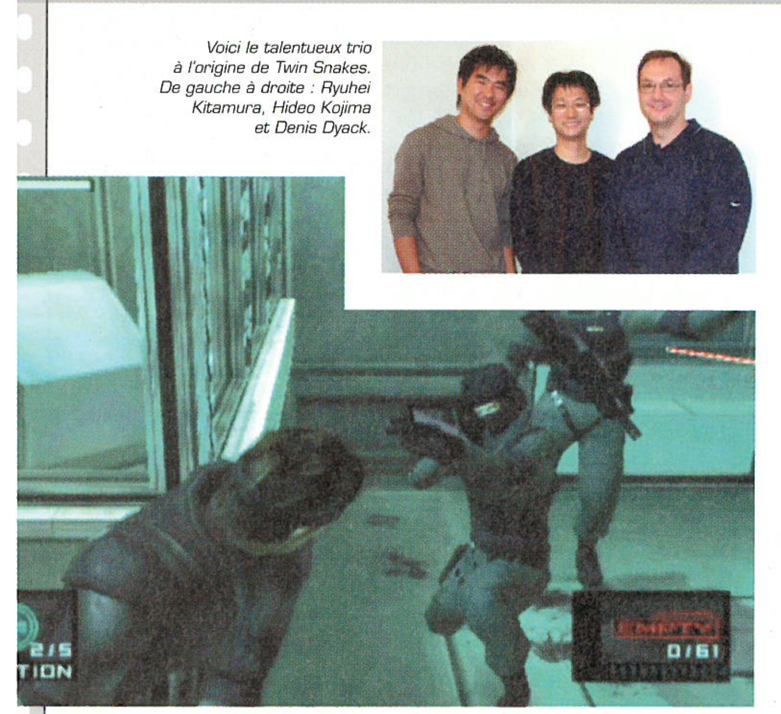
Deux serpents. Deux mentalités. Deux destinées. Deux hommes… tous deux liés par un seul et même patrimoine génétique ! En offrant une seconde vie à Metal Gear Solid sur GC, Hideo Kojima redonne avec brio un nouvel élan à son message. Dans la quête de l'inné et de l'acquis, de l'original et du remake, il faudra bientôt se forger sa propre opinion. Pour Denis Dyack, coproducteur de cette résurrection numérique, The Twin Snakes réussit la fusion parfaite entre un scénario complexe et un gameplay d'une incroyable richesse. Deux ingrédients permettant d'apporter une vision radicalement nouvelle de l'aventure. Surtout que pour Kojima en personne : « Ce jeu n'est pas une simple conversion. Ce n'est pas non plus une réincarnation. C'est une nouvelle naissance ! » Pas de doute, grâce à ces suaves discours d'intention capables d'envelopper n'importe quel fan dans d'extatiques voiles, cette refonte a de quoi attirer, à moins que le FoxDie ne terrasse nos espoirs d'ici mars…

par Gollum

Une mue en guise de renaissance

AVANT-PREMIÈRE

Voici le talentueux trio à l'origine de Twin Snakes. De gauche à droite : Ryuhei Kitamura, Hideo Kojima et Denis Dyack.

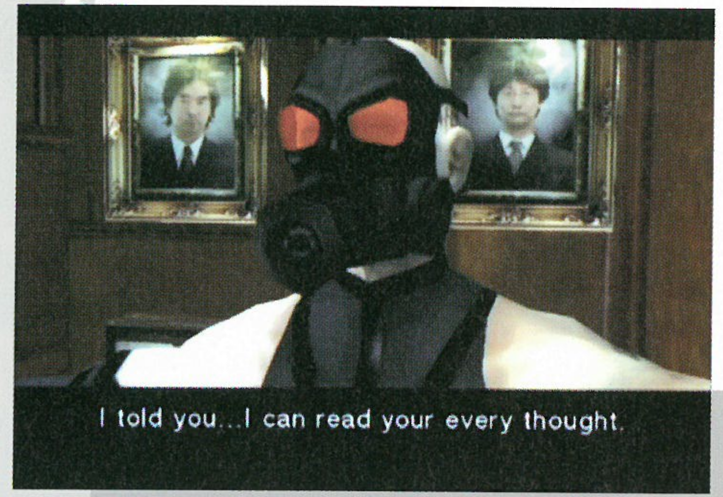


Existerait-il mission plus complexe que celle consistant à satisfaire l'insatiable appétit du fan ? En s'attaquant à la refonte d'un mythe, à la renaissance de Metal Gear Solid, joyau numérique de l'ère PSone, la dream team Kojima/Kitamura/Dyack tente un pari délicieusement épicé. Bouleverser le passé, en corriger les éventuels défauts, en lisser les aspérités… n'est-ce pas aussi faire s'évanouir un certain sens du charme d'antan ? Silence, l'heure n'est pas encore au jugement. Patience. En mars prochain, nous aurons en effet toute latitude pour analyser finement qualités et errements potentiels, mais pour le moment, avouons que ce Metal Gear Solid The Twin Snakes a singulièrement mûri depuis ses premiers pas, parfois mal assurés, de l'E3 2003. Ainsi, après les interrogations du mois dernier, une version quasi définitive nous a permis d'ausculter ce nouveau Snake. Un bel athlète, il faut le reconnaître. Personnages, environnements, armements, cinématiques, musiques, bruitages… oui, tout semble avoir été retravaillé, amélioré. Hormis lorsqu'elle abritait Resident Evil (tiens, un autre remake-culte), la GC ne s'était rarement montrée sous d'aussi attrayants atours.

Le projet « Les Enfants Terribles »

Les premières ébauches de réserve concerneraient toutefois le pad GC. Question d'habitudes liées à la disposition parfois surprenante de certaines touches, ou à l'absence de certains boutons stratégiques (R2 et L2), quoi

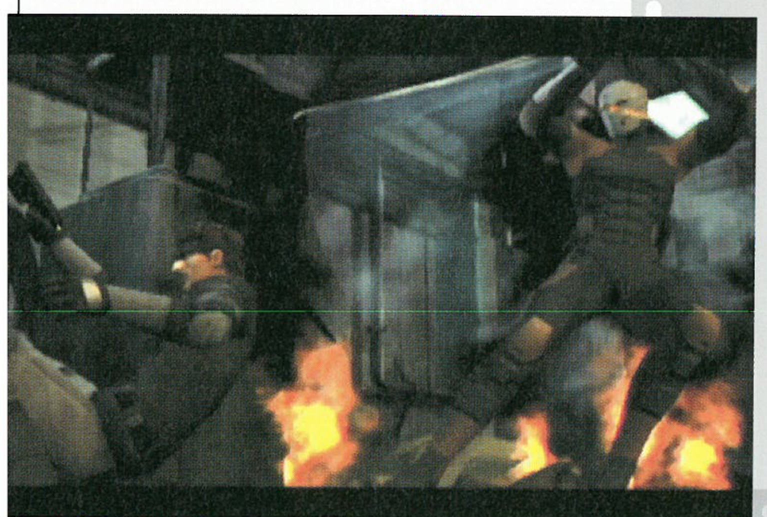
qu'il en soit, la prise en main requiert un temps d'adaptation. Les touches de tir n'étant pas analogiques, il devient aussi plus complexe de braquer, sans tirer... une option pourtant vitale dans le gameplay élaborée par MGS2. Idem pour la facilité de rengainer son arme ou d'en changer à la volée. C'est évident, des compromis ont été effectués. Mais rien de catastrophique toutefois. Pour le moment, l'élément le plus « étonnant » dans son acception la plus littérale possible reste incontestablement le traitement des cinématiques. Dans ce domaine, le travail opéré paraît titanesque, car oui, tout a été intégralement repensé, « restory-boardé ». Dès lors, chacune de ces séquences s'est considérablement étoffée, aussi bien en contenu qu'en durée. Un magma d'informations supplémentaires qui représentent tout de même près de 3 heures de séquences narratives en plus... sans pour autant qu'une seule ligne de dialogue n'ait été ajoutée ! L'impressionnante différence s'explique alors par l'abondance des nouvelles poses, des situations inédites. Ainsi, Ryuhei Kitamura (réalisateur du film *Versus*) a pleinement profité de sa carte blanche pour multiplier les duels épiques, les cadrages héroïques, les clins d'œil à *Matrix* et autres effets de style souvent éblouissants, mais parfois sensiblement too much ! Pour vous donner une idée, désormais on pose plus dans ce nouveau MGS que dans Devil May Cry ! Stupeur. Du coup, si la motion capture laissera bouche bée, l'esprit général a clairement évolué. Le sang occupe une place plus importante, les arts martiaux aussi, tout comme un certain humour lié à l'exagération scénique de certains passages (Snake rebondissant sur une roquette, Revolver Ocelot jouant avec son colt pendant 40 bonnes secondes, le Ninja effectuant des reprises de volée, etc.). C'est beau, généralement très nerveux, mais par moments, le rythme semble un peu dilué. Une impression à confirmer.

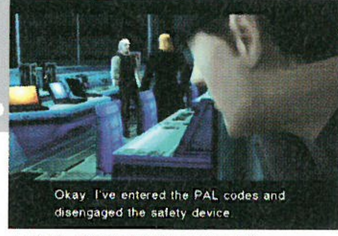


Hideo Kojima a toujours apprécié les clins d'œil. Le voici désormais directement présent dans son jeu. Regardez bien...

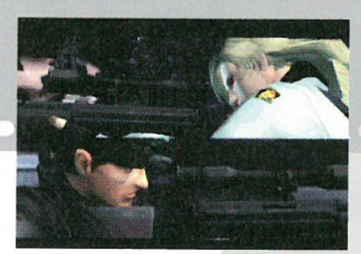
For the fans only ?

Mais que les fans se rassurent, même si les nouveautés scénaristiques tant espérées ne devraient pas être de la partie, en revanche, de nombreuses surprises ont été distillées pour ravir les plus mordus. À noter, un Psycho Mantis plus puissant qu'il y a quelques années, une apparition d'un Hideo Kojima hilare, d'une GC, de Mario et Yoshi, des méchas de Z.O.E. 2 & Co... Mais ne paniquez pas, tout cela reste très subtil, et seuls les plus observateurs pourront déceler ces petits clins d'œil. En vrac, sachez que si la connexion GC/GBA paraît avoir définitivement été supprimée, les bonus annexes comme le Boss Fight, les Dog Tags ou le Theater Mode profitent, quant à eux, de quelques améliorations par rapport à leurs équivalents présents dans MGS2. Idem pour l'adaptation du brief du colonel et l'inoculation des nanomachines par Naomi Hunter enfin présentés en 3D. Oui, soyez-en persuadé, avec The Twin Snakes, les aficionados de Snake pourront passer en mode « totale infiltration, totale immersion », tandis que les néophytes découvriront une aventure résolument mythique aux résonances aujourd'hui historiques...

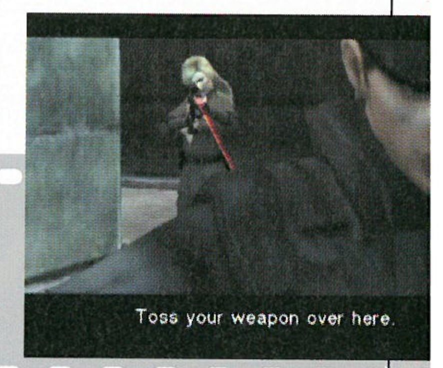

Les nouvelles séquences cinématiques rivalisent de classe... mais en rajoutent parfois un peu trop dans l'excès classieux. Dommage.

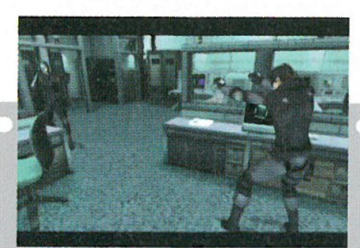


A priori, aucune réelle nouveauté de scénario n'a été intégrée. Les fans se contenteront donc d'une surprise visuelle.


La mise en scène ose les cadrages les plus incroyables. Certains passages impressionnent.


Il est désormais possible de se cacher dans les armoires... ou d'y dissimuler les corps ennemis.




Rencontre au sommet entre un Serpent et un Renard. Les plus observateurs remarqueront un détail troublant...


Pas de doute, la réalisation graphique a bénéficié d'un soin tout particulier. Une réussite.


En intégrant le gameplay de MGS2, la course aux Dog Tags redevient une réalité.

SOCOM II U.S. Navy SEALs

Nouvelle chasse aux tangos

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 17 MARS 2004

AVANT-PREMIÈRE

SOCOM, c'était un peu le messie du lancement online sur PS2. Une campagne solo aux petits oignons, qui innovait grâce aux ordres vocaux via le head-set, doublée d'un mode multijoueur super complet et franchement fun, que des milliers de joueurs ont immédiatement adopté et qui fait aujourd'hui encore figure de référence… Rois de l'infiltration et de la mission éclair, les SEALs sont ainsi de retour dans un deuxième épisode qui n'innove pas à fond les bananes, certes, mais qui évolue et s'étoffe suffisamment pour combler l'élite des fraggeurs.

par Julo

Tout juste sorti sur le territoire de l'oncle Sam, SOCOM II pète déjà un record : celui d'avoir accueilli sur ses serveurs plus de 22 000 joueurs simultanément ! Preuve, s'il en fallait, que Sony tient là un petit champion. Cette suite ne bouleversera pas la formule instaurée par son frangin, à savoir celle d'un double gameplay avec d'un côté une série de missions solo, qui vous proposent de donner des ordres à vos coéquipiers via le micro du head-set, et de l'autre un mode online où les joueurs du monde entier s'affrontent et communiquent entre eux, toujours via le précieux head-set. Ainsi, vous trouverez ici une toute nouvelle campagne composée de 12 missions réparties dans 4 nouveaux environnements (Albanie, Brésil, Algérie et Russie). Petite nouveauté pour les fans de forces spéciales : vous incarnerez toujours un SEAL, mais serez de temps à autre accompagné d'autres forces d'élite, dont les Spetznaz russes ou les SAS britanniques. Cette campagne s'annonce franchement longue et vous proposera même de revenir indépendamment sur chaque mission pour tenter de la passer à nouveau en choisissant parmi 5 niveaux de difficulté différents. Les environnements ont été grandement améliorés et diversifiés, avec des missions urbaines ou rurales toutes plus dépaysantes les unes que les autres, offrant à chaque fois des sensations et des stratégies de progression différentes. Les conditions climatiques et le moment de la journée durant lequel ces missions ont lieu varient également beaucoup plus qu'avant.

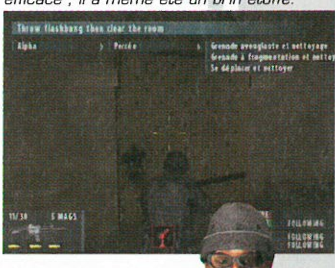
Et les vraies nouveautés ?

Les véritables innovations se comptent sur les doigts d'une main… SOCOM II tient plus de l'évolution que de la révolution, mais les pros du premier opus seront heureux d'apprendre que l'on peut désormais utiliser de nouvelles armes comme le AT-4 Light (anti-char), le shotgun des familles ou encore le bon vieux RPG. Il est même possible d'utiliser les tourelles de défense des terroristes. Le système d'ordres a lui aussi été étoffé, vous pourrez par exemple donner des ordres comme le tir de couverture ou encore la surveillance de zone… Bien pratique pour progresser tactiquement en toute sécurité dans les niveaux de difficulté élevée. Vous pourrez même penser à la protection de vos hommes en leur ordonnant de s'allonger à terre lorsque vous repérerez de loin un sniper. Comme dans SWAT Global Strike Team enfin, vous pourrez intimider les tangos afin qu'ils se rendent. La version bêta que nous avons eu le plaisir de tester ne proposait malheureusement pas encore les ordres vocaux (il fallait obligatoirement passer par le menu), mais gageons que le boulot sera au moins aussi bien fait que dans le premier épisode. De même, comme dans le premier épisode, de gros problèmes d'I.A. gâchaient un peu le plaisir en solo… Quand vous demandez à un coéquipier de balancer une grenade dans une pièce et qu'il la dépose à vos pieds sans s'excuser, bah… ça le fait moyen. Idem avec l'équipe Bravo, qui se retrouvera coincée dans un coin de la map ou empruntera un chemin idiot à cause de ces problèmes de pathfinding bien stressants.

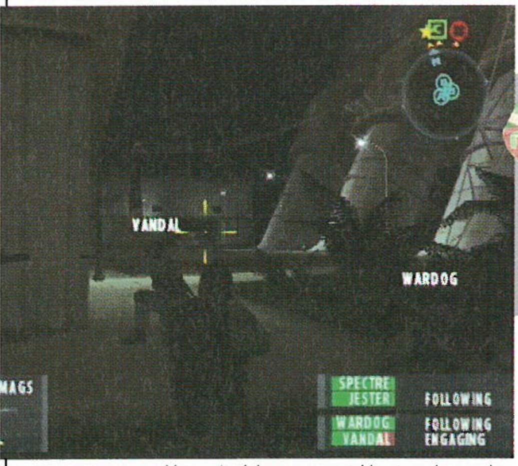
SANS RÉELLEMENT SURPRENDRE, SOCOM II DEVRAIT CONTENTER LES FANS DE LA PREMIÈRE HEURE



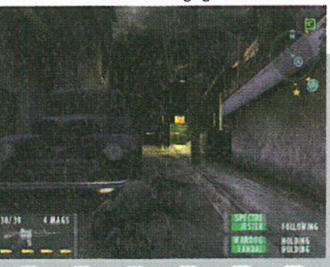
Les environnements les plus ouverts déçoivent un peu par leur distance d'affichage réduite…



Le système d'ordres est toujours aussi efficace ; il a même été un brin étoffé.



Vos coéquipiers couvrent bien tous les angles, il est même possible de leur demander des tirs de couverture et des surveillances de zone.



Les environnements ont gagné en variété.

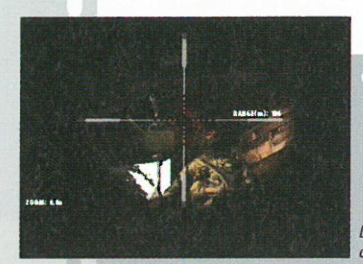
Les cartes tactiques sont toujours aussi précises, efficaces et complètes.



Des cinématiques in-game viennent appuyer l'immersion lors de chaque mission.



L'interaction avec le décor a été poussée un peu plus loin, avec notamment la possibilité d'utiliser ces tourelles.



Le snipe est toujours aussi utile pour déblayer le terrain avant d'avancer.

Du online en béton

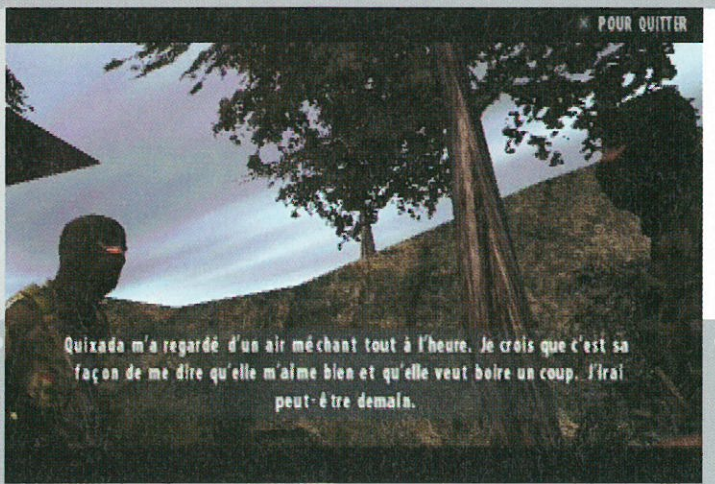
Terminons avec le mode online, que nous n'avons pas eu la chance de tester mais qui s'annonce déjà bien complet. Sachez tout d'abord que vous retrouverez TOUTES les maps du premier volet, en versions liftées et updatées. La classe ! Ça fait 10 missions gratos et ça permet de ne pas regretter le bon vieux temps en oubliant définitivement le premier opus. En plus, vous retrouverez 12 maps toutes neuves, tirées des missions du mode solo. Donc 22 en tout, joli score. Les trois modes de jeu du premier SOCOM sont bien évidemment tous de retour, plus deux inédits qui viennent s'ajouter : Escort et Breach. La possibilité de faire les missions du mode solo en coop' n'est toujours pas annoncée, malheureusement. Enfin, sachez que les statistiques détaillées de chaque joueur et de chaque clan seront consultables, tandis que la liste d'amis et la communication en jeu comme en lobby seront grandement optimisées. De quoi créer une nouvelle référence, en définitive, même si SOCOM II ressemble plus à un add-on qu'à un véritable nouvel opus.



Les briefings sont super complets, avec tout plein de cartes et d'infos à checker.



La réalisation a été affinée et les environnements sont beaucoup plus chiadés qu'avant.

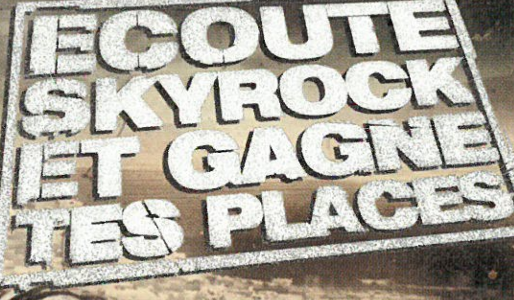


Espionner les terros avant de les liquider permet, de temps en temps, d'obtenir quelques informations précieuses… Ce qui n'est pas du tout le cas ici, je vous l'accorde.

GARANCE PRODUCTIONS (N°8907) PRÉSENTE

STRATÉGIE TOUR 2004





STRATÉGIE TOUR 2004

3 MARS ZENITH TOULOUSE
5 MARS LE DÔME MARSEILLE
7 MARS ZENITH MONTPELLIER
8 MARS ZENITH NICE
10 MARS ZENITH CLERMONT
11 MARS ZENITH GRENOBLE
13 MARS ZENITH NANCY
14 MARS FOREST NATIONAL BRUXELLES
15 MARS ZENITH LILLE
16 MARS ZENITH CAEN
18 MARS ZENITH GENEVE
19 MARS ZENITH PARIS

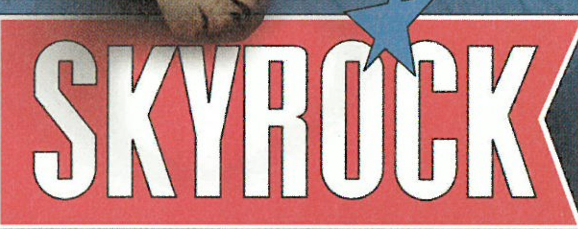
LOCATIONS : FNAC · CARREFOUR · 0 892 68 36 22 (0.34EUR/MIN)
POINTS DE VENTE HABITUELS · 0 892 692 392 (0.34EUR/MIN)
WWW.FNAC.COM · WWW.ELYSEEMONTMARTRE.COM





HOSTILE RECORDS www.hostile.fm

www.iam.tm.fr



skyrock.com

Toutes **les** sorties japonaises **et** **américaines**

C'est super chaud du côté des Zooms Japon ce mois-ci ! La balance des tests du mois penche à l'Est, avec notamment la sortie du très, très attendu Biohazard Outbreak, qui n'est autre que le premier Resident Evil jouable online. L'ami Dirk s'est branché sur les serveurs japonais pour jouer en ligne et a trippé comme un ouf malade pendant des nuits entières ! Le surpuissant Front Mission 4 a également fait son effet, tout comme Donkey Konga et ses joyeux tambourins... Ah, j'allais oublier la Neo Geo, qui signe un joli retour dans Joypad ce mois-ci ! Si, si ! SNK vs Capcom devrait convaincre la plupart des vieux fanatiques de baston 2D. Merci pour eux. Et les réjouissances ne s'arrêtent pas là : O·to·gi 2, Hyper Street Fighter II... Viiiiiiiite, lisez la suite !



Biohazard Outbreak p.70

Front Mission 4 p.76

O·to·gi : Hyakki Toubatsu Emaki p.82

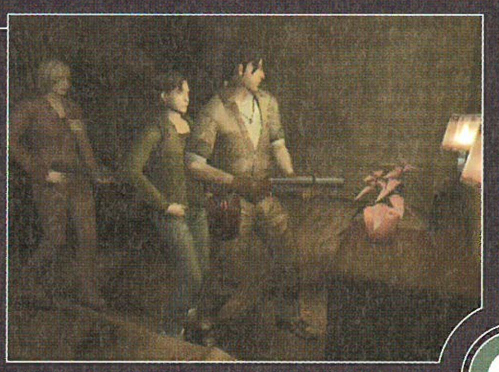
Naruto Gekitou Ninja Taisen 2 p.89

PS2

Biohazard Outbreak

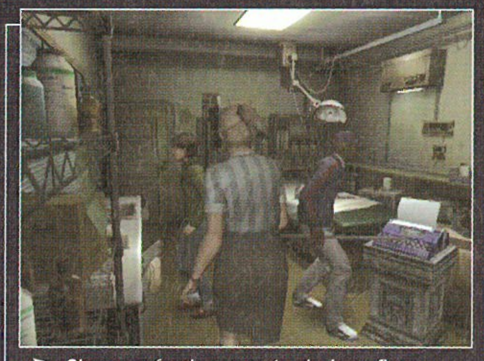


À tous ceux qui trouvaient la saga Biohazard Outbreak par trop sclérosée, Outbreak vient prouver que Capcom a encore son mot à dire en matière de Survival Horror. Conçu pour être joué online (un privilège auquel nous autres Européens n'auront pas droit), le petit dernier innove radicalement, et pour le meilleur.



La panoplie d'armes va du lance-flammes improvisé aux grosses armes à feu comme le fusil à pompe ou le lance-grenades.



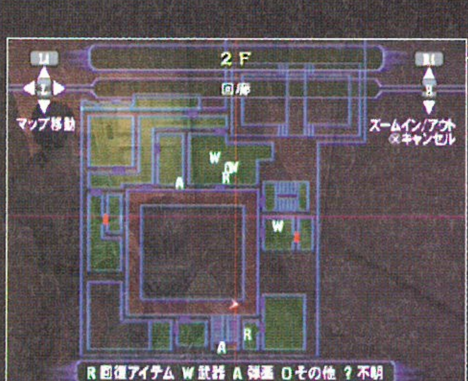


Chaque scénario comporte plusieurs fins, et l'issue de l'aventure dépendra de plusieurs choix stratégiques.

Oubliez les STARS, les commandos d'élite rompus à la chasse aux zombies, oubliez même que vous savez ce qui s'est passé à Raccoon City en ce jour funeste, oubliez jusqu'au doux nom d'Umbrella. Vous n'aurez pas d'enquête secrète à mener, mais un unique objectif, une seule impulsion venue du fin fond de vos entrailles : fuir ! Outbreak le bien nommé vous mettra dans la peau de huit personnages différents, huit habitants ordinaires de Raccoon City, pris par surprise dans une déferlante de morts vivants, et qu'apparemment rien ne relie d'une quelconque façon au virus T.

COMPAGNONS D'INFORTUNE

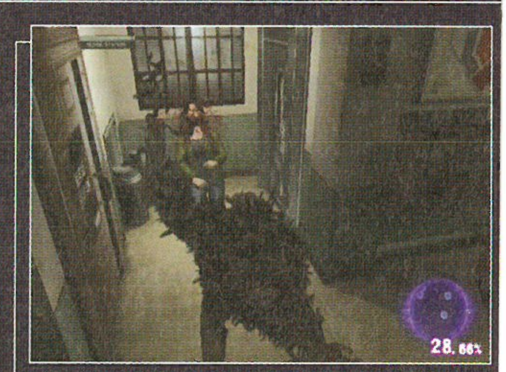
C'était une soirée comme les autres dans un petit bar de Raccoon City, jusqu'à ce qu'un client à la mine plus que défraîchie fasse son entrée. Le temps de réaliser que le visiteur n'appartient plus à notre monde, et déjà une foule grouillante de zombies bloque la rue, laissant votre alter ego et ses compagnons d'infortune dans la plus délicate des situations. Parmi ces huit malheureux, on trouve la serveuse du bar, une journaliste, une jeune étudiante, un agent de sécurité, un employé du métro, un médecin et un plombier. S'ils ne sont pas aussi différents dans leur maniement que les héros de Siren, chacun possède une faculté salutaire qui le distingue des autres. Cindy, la serveuse, pourra par exemple soigner ses compagnons, et David, le plombier, excelle pour fabriquer des armes en assemblant des objets. Dans Outbreak, vous ne serez jamais seul, à moins d'en faire le choix risqué. Selon le scénario, vous aurez jusqu'à trois pauvres hères à mener à bon port.



Trouvez un petit coin à l'abri pour pouvoir consulter la carte en toute tranquillité.

UN POUR TOUS

Le mode solo se joue exactement comme le mode online, l'ordinateur contrôlant les autres personnages. Le stick analogique droit représente votre seul moyen de communiquer, avec quatre ordres basiques correspondant chacun à une direction. Vous pourrez appeler à l'aide, remercier votre sauveur ou motiver la troupe, mais le plus souvent vous essaierez tant bien que mal de les



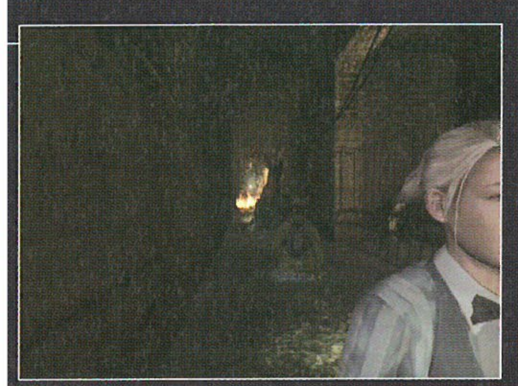
Ce zombie apparemment invincible grouillant de sangsues mutantes, tout droit sorti de Mononoke, ne vous laissera pas en paix tant que vous n'aurez pas trouvé le moyen de l'éliminer. Surveillez les plafonds !

Biohazard Outbreak	
Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Courant 2004
Genre	Survival Horror
Nbre de joueurs	1 à 4 (online)
Sauvegardes	Oui (496 Kb)
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Non
Spécial	Compatible HDD
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

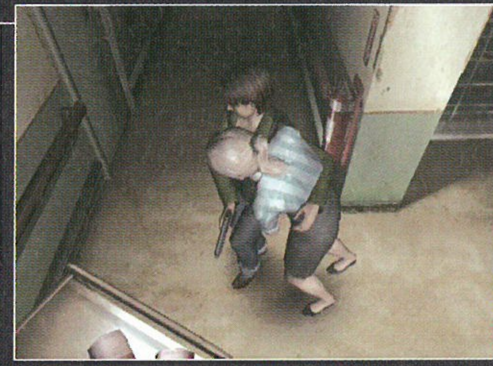
Outbreak apporte enfin un peu de souplesse à la série : plus intuitif, l'action y est plus nerveuse et la palette de mouvements plus riche



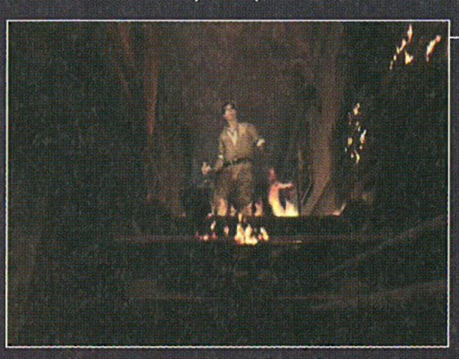
Ne me dites pas que le brave officier Kevin n'a pas un petit air de Tom Cruise…



Pour vaincre les boss de fin de scénario, il vous faudra faire preuve de la plus grande ingéniosité.



Ne laissez pas les plus faibles traîner par terre, mais aidez-les à se relever avant de leur donner de quoi se soigner.



Seul véritable instrument de mise en scène, la caméra offre parfois des angles insolites du plus bel effet.

appeler à vous pour les garder sous la main. Malgré leur tendance à faire vraiment n'importe quoi, ils vous seront souvent utiles, et si leur survie n'est nullement obligatoire, elle influe grandement sur la notation finale. Si vous êtes mal en point, ils vous porteront secours, mais c'est plus souvent à vous qu'il incombera de relever et d'épauler les plus atteints. Jim, une sorte de Denis Rodman au rabais, passe le plus clair de son temps à courir de la manière la plus désordonnée en poussant à l'envi des cris d'effroi et autres jérémiades du genre : « My life is shit ! » C'est plutôt marrant les premières minutes, mais au bout d'une heure on regrette vraiment de ne pas pouvoir le supprimer soi-même. Parmi les comportements erratiques qui ont tendance à énerver, ces joyeux drilles gaspillent aussi des balles, se soignent rarement quand nécessaire, ramassent et déposent des objets de leur propre chef… Si vous parvenez à bien les armer, ils feront pourtant preuve d'une certaine dextérité à manier la gâchette, même s'ils font plus souvent office de sac à dos ambulant. Yoko, qui possède un double inventaire, est à ce titre d'une aide inestimable.



Bon, je l'avoue, je me suis un peu lâché avec la barre de fer, mais c'était pour la bonne cause, hein ! Cette odeur de putréfaction, ça m'émoustille !

LES MOYENS DU BORD

L'inventaire est en effet l'un des éléments qui contribuent le plus à la difficulté du jeu. Quatre emplacements seulement, c'est décidément très peu, surtout quand on voit les dizaines d'objets que compte chaque scénario. Parmi eux, on retrouve bon nombre des classiques de la série : les sprays, les herbes de couleur, différents objets-clés, et surtout tout ce qui ressemble de près ou de loin à une arme. Un balai-brosse ou une béquille feront office de massue rudimentaire en attendant de mettre la main sur une arme à feu et des munitions. Les objets peuvent être combinés par tous, comme les cocktails d'herbes ou en faisant appel aux compétences spécifiques du plombier ou du médecin pour fabriquer des remèdes plus efficaces. À cause de l'étroitesse de l'inventaire, il faut souvent jongler entre les différents persos, en réclamant ou en tendant des objets : une opération très délicate, particulièrement dans l'urgence. Online oblige, la sélection des menus et la consultation de la carte se font en temps réel, sans interruption de l'action. En mode solo cependant, il est possible de faire une pause complète. Les mémos que vous trouverez éparpillés un peu partout donnent de précieux indices textuels pour résoudre les nombreuses énigmes, sans lesquelles il n'y a pas de Biohazard. Le plus souvent, il faudra aller chercher des clés et autres cartes d'accès, et vous frayer un chemin pour aller composer un code à l'autre bout du niveau.





Note 9/10



En longeant la corniche, prenez garde au retour de flamme qui pourrait bien vous envoyer ad patres.



Alyssa est la seule à pouvoir ouvrir certaines serrures récalcitrantes.

LA COURSE AU VIRUS

Dans Outbreak, votre vie ne tient vraiment qu'à deux fils. Le premier est votre santé, qui se dégrade rapidement quand vous encaissez des coups, et l'autre votre taux de contamination. Exprimé en pourcentage, il commence très bas et monte lentement mais sûrement jusqu'à 100 %, ce qui signifie votre arrêt de mort. Le rythme de contamination a une fâcheuse tendance à s'emballer quand vous êtes blessé et que vous vous traînez par terre. Seule une utilisation judicieuse des sprays pour les soins courants et des herbes et pilules pour figer un temps la gangrène vous permettra de prolonger votre durée de vie. Quand vous vous lancez dans une mission, c'est pour de bon : ne cherchez pas les sauvegardes en cours de niveau. Les antiques machines à écrire sont toujours de la partie, mais elles vous permettent seulement d'interrompre le jeu pour reprendre ultérieurement, nullement de recommencer plusieurs fois à partir d'une même sauvegarde. Sur le plan du gameplay, Outbreak apporte enfin un peu de souplesse à la série : le maniement au stick analogique est beaucoup plus intuitif (les amoureux de l'ancienne maniabilité — des mutants ? — devront se rabattre sur la croix numérique), et la visée, sans être un modèle du genre, est bien plus pratique. L'action y est plus nerveuse et la palette de mouvements bien plus riche : les persos peuvent grimper, pousser des objets et les assembler en guise de barricade, ramper, etc. Les zombies ont gagné quelques points de Q.I. au passage et peuvent ouvrir les portes pour vous suivre, sans parler des versions plus évoluées, volantes ou non, qui se feront un plaisir de vous harceler. En ces moments de stress intense, dans la panique générale, ouvrir une porte est le meilleur moyen de souffler un peu, même si cela suppose souvent un temps de chargement d'une dizaine de secondes.

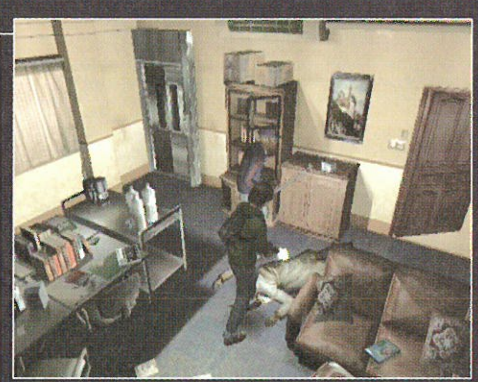
Jouer online ?

Jouer online à Outbreak, c'est choisir entre l'entraide désintéressée et le « chacun pour sa peau ». Et rien ne vaut le plaisir, une fois mort et « zombifié », d'aller croquer les guiboles des autres joueurs pendant les trois minutes de sursis dont vous bénéficiez. Pourtant, il risque d'y avoir peu d'élus, car vous aurez besoin d'une PS2 japonaise pour y jouer. L'authentification DNAS débusque les modchips et fait planter le jeu. Outbreak est jouable online depuis la France sur les serveurs japonais, ce qui sera peut-être le cas pour la version américaine à venir, sous réserve que Capcom ne se mette pas à filtrer les IP étrangères…

LE PAQUET

Devant la beauté du jeu, on pardonnera ces temps de chargement pourtant très longs. Les décors en 3D permettent des mouvements de caméra plus dynamiques et réduisent considérablement la confusion liée aux changements d'angle. Mais ils sont également d'une très grande finesse, un ton en dessous seulement des superbes décors précalculés de BH Zero. Les éclairages sont de toute beauté, tout comme les effets de fumée et la superbe pyrotechnie : les explosions, la glace et le feu sont criants de vérité. Les personnages sont excellemment animés et parfaitement modélisés. En y regardant de près, vous pourrez même reconnaître les sosies de Tom Cruise, Julia Roberts ou encore Brad Pitt, à quelques détails capillaires près, bien entendu. Pour finir chacun des scénarios à 100 %, vous devrez en apprendre les moindres recoins avec chaque personnage, en vue de débloquer la tonne de bonus (costumes, personnages cachés, vidéos, CG, etc.) et surtout les modes Hard et Hyper Hard, dans lesquels les énigmes gagnent en difficulté. Ainsi, même si vous n'avez pas la chance de pouvoir jouer online, vous êtes sûr de passer de nombreuses heures sur le meilleur épisode à ce jour.

Dirk



N'oubliez pas d'achever les cadavres ambulants une fois à terre. Si ça gicle à gros bouillons noirs, c'est du tout bon.



Les créateurs de Capcom ont aussi leur idée quant à ce qu'il devrait advenir de Gollum. « Mon Pressssiii… BLAM !!! »



Des jeux
Ambiance
OteraGame, animateur officiel
de vos longues soirées d'hiver
PlayStation 2
PlayStation 2
DESTRUCTION DERBY
SONIC HEROES
SEGA
GAMECUBE
Les SIMS
PERMIS DE SORTIR
GAMECUBE
ROGUE OPS
Si vous voulez nous rejoindre :
contactez ARNAUD au 06 64 03 42 66 ou par mail : 2ard@wanadoo.fr
Le Temple du Jeu Video
OteraGame
BEAUVAIS (60)
C.C. du Franc Marché
Tél. 03 44 11 48 10
PARIS (75 - 18e)
113, rue Damrémont
Tél. 01 46 06 10 50
MONTDIDIER (80)
27, rue Albert 1er
Tél. 03 22 78 13 91
AMIENS (80)
Place de l'Hôtel de Ville
Tél. 03 22 71 00 24

Note 8/10

Donkey Konga

Ça faisait un bon moment qu'on n'avait pas testé un jeu débilos exploitant un accessoire original. C'est même la première fois sur GameCube si je me souviens bien... Aaaah, c'est trop bien les percussions !



Ici, il faut mitrailler le conga gauche le plus rapidement possible.



Enchaîner les « jongles » correctement demande un bon timing.

Depuis tout petit, j'ai toujours rêvé d'être un grand batteur pour jouer de la double pédale bien bourrine à la Sepultura, Fear Factory, voire Zéro District, devant un groupe de chevelus baraqués qui « pogotent » violemment pour prouver leur virilité. En attendant que ce jour arrive, je m'entraîne sur le fabuleux Donkey Konga, et je dois dire que mes progrès sont fulgurants ! Je sens grandir en moi la flamme qui a dû animer les grands percussionnistes de ce siècle. Je pense à Carlinhos Brown, John Bonham et autre Bernard Minet. Faites place, ténors du beat ! J'arrive !

LE RYTHME DANS LA PEAU !

Le principal attrait du titre vient bien évidemment de l'accessoire fourni avec le jeu : des tambourins (ou plus exactement des tarukongas) sur lesquels il s'agit de frapper en rythme au fur et à mesure que les tonneaux défilent à l'écran. Un petit micro placé au centre permet, en outre, de capter les applaudissements et donc de varier les mouvements à effectuer. La technologie est super simple et marche impeccablement bien. Clairement axé sur le côté familial, Donkey Konga est de ce fait accessible à tous les âges. On a le choix entre 32 morceaux variés, classés par thématique. On trouve par exemple des chansons issues de dessins animés comme Galaxy Express 999, des pubs télé complètement inconnues pour l'Occidental moyen, des morceaux classiques, du latino, ainsi que des mélodies tirées de jeux vidéo du genre Mario et Donkey Kong. Si la qualité des morceaux n'est pas géniale, le fun, lui, prend immédiatement et on passe de superbes moments (surtout à deux en mode Duo). Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et, à moins de jouer en mode Expert, on arrive facilement à boucler les chansons. Quant aux mini-jeux que l'on débloque (il y en a 3 en tout) grâce aux pièces récoltées en cours de jeu, seul celui où l'on jongle avec les bananes est réellement marrant, les autres étant plutôt anecdotiques. Dommage. Quoi qu'il en soit, Donkey Konga rentre dans le Top des meilleurs jeux musicaux à accessoire. Vivement l'add-on, déjà en préparation, avec de nouveaux morceaux !

Angel



Certains enchaînements sont bien balèzes.



Les étoiles indiquent les applaudissements, tandis que les tonneaux jaunes désignent le tambourin gauche et les rouges, le droit.



Donkey Konga

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	Roulement de tambour...
Genre	Musical
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui (3 blocs)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Spécial	Congas
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

PS2 **Note 7/10**

J.League Winning Eleven Tactics

K.C.E.T. et le football, c'est une longue histoire d'amour. La fièvre grandissante pour la série Winning Eleven/PES en témoigne. Alors, pourquoi ne pas approfondir ce lien en proposant une simulation de manager carrément sympa ?

Je n'y connais rien en japonais et Arnosan rien en football. C'est donc assez logiquement que ce dernier m'a apporté sa connaissance linguistique indispensable au test de ce soft produit par Shingo « Seabass » Takatsuka, déjà papa de la saga Pro Evolution Soccer. Il fallait le signaler, parce que sans cette association de malfaiteurs, pas de test. Petit rappel tout de même avant de poursuivre cet article. Winning Eleven Tactics n'est pas un PES sauce tactical-RPG, mais une simulation de management d'un club de foot centrée sur la J.League, qui est, comme vous le savez, le nom du championnat japonais. Voilà qui allège la base de données et qui limite l'intérêt pour un Européen ainsi qu'une éventuelle localisation, autant le dire. Bref, à aucun moment vous ne dirigerez les joueurs de manière directe sur la pelouse. On passe son temps à organiser une équipe et à stresser comme un malade, les yeux écarquillés, lors d'une rencontre. Car il faut le reconnaître, ce qui en jette à mort dans WE Tactics, c'est la reprise du moteur de PES3 pour la retransmission des rencontres. C'est beau, madre de dios !





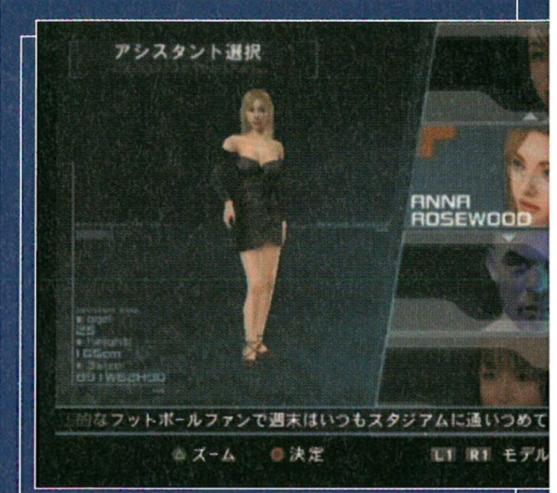
Les rencontres sont magnifiques et haletantes.



QUAND C'EST TROP, C'EST TROP, ZICO !

Après avoir conçu votre manager et son look, vous serez donc amené à rencontrer les dirigeants du club de votre choix et à élire votre secrétaire parmi trois bombasses et un jeune garçon hideux. Un choix vite fait. Dès lors, la saison débutera et vous devrez déterminer le staff technique, dont le très important recruteur, les salaires, donner des conférences de presse, établir un calendrier pour les entraînements et gérer tactiquement votre équipe. Un grand nombre de facteurs sont paramétrables. Cela va des formations et stratégies à la position et au rôle de vos athlètes, en passant par la désignation d'un joueur-clé. Après avoir managé tout ce beau monde, il ne restera plus qu'à faire attention à vos dépenses, à la fatigue et aux résultats. Et il n'est pas évident d'y parvenir ! Sur bien des points, WE Tactics ne se montre pas aussi complet que les standards occidentaux et que Let's Make A J.League Pro Soccer Club! 3 de Sega. Mais il a quelques bons côtés. Graphiquement, vous l'aurez compris, les rencontres sont splendides. Lors des entretiens, qui font songer à un jeu d'aventure, les visages s'avèrent soigneusement modélisés et animés. Les menus sont clairs et assez accueillants avec leurs icones réellement explicites. Enfin, la possibilité d'effectuer des rencontres comme ça, pour le fun, déclenchera certainement des joutes tactiques dignes d'un duel Roger Lemerre/Bruno Metsu. Un jeu frais, sympathique, qui mériterait un petit tour par la case traduction…

Plume



Une secrétaire se doit d'avoir des compétences. Moi, je l'ai choisie pour ses lunettes.

J.League Winning Eleven Tactics

Éditeur	Konami C.E.T.
Dispo. Europe	Allô, M. Konami ? Non, ne raccrochez pas !
Genre	Gestion de club de foot
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	38 Kb
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Moyenne
Continues	-
Spécial	Un match les mains dans les poches
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

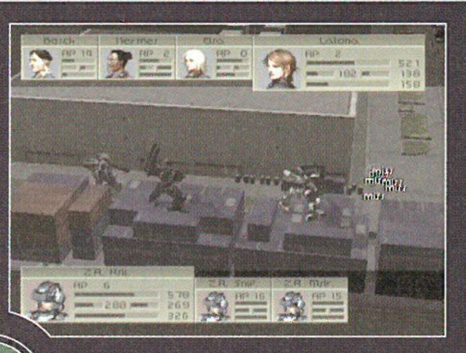


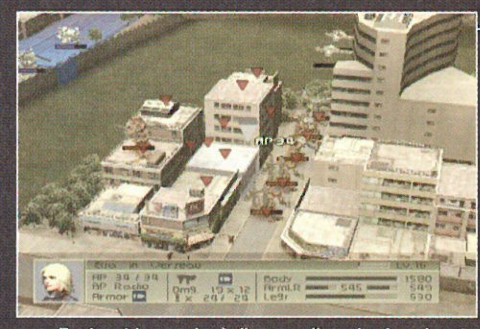
Front Mission 4

Après Front Mission First sorti il y a trois mois, les fans de Front Mission sont décidément à l'honneur avec FM4, premier opus de la série sur PS2. Tous à vos Wanzer, ça va blaster dans les chaumières !



La zone bleue sur la carte représente la distance maximale de déplacement.





Beck est le premier à disposer d'un « backpack radio ». Principal intérêt ? Pouvoir réaliser des « air strike » et ainsi faire le ménage à l'autre bout de la carte.



À la fin du jeu, votre perso pourra enchaîner et additionner les compétences. Ici, Elsa pulvérise le Wanzer adverse à grand renfort de Switch (utilisation des deux armes à la fois) et de « Damage x 1.2 ».

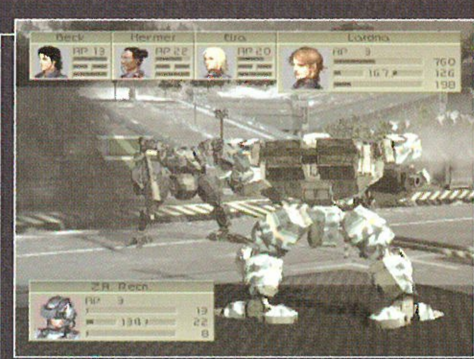
Petite piqûre de rappel pour ceux qui ne connaîtraient pas cette excellente série de simulation-RPG. Tout d'abord sorti sur SFC en 1995, le premier opus se déroule pendant le deuxième conflit de l'île d'Huffman, au XXI[e] siècle. Le monde est divisé en plusieurs blocs. L'E.C., l'U.S.N., l'O.C.U., la République de Zerftla et la République populaire de DaHanZhong sont les acteurs principaux de ce nouveau monde. Front Mission 4 se déroule six ans après les événements de Front Mission premier du nom. Vous vivrez l'histoire à travers les yeux de deux soldats. Darril, rattaché à l'U.S.N., est envoyé en Amérique du Sud après que le président du Venezuela a décidé de déclarer son indépendance. Lors d'une mission de reconnaissance, Darril et ses deux acolytes de toujours, Renges et Shaeffer, trouveront les restes d'un avion qui vient de se crasher. Étonnamment, cet avion ne contenait qu'une caisse. Son contenu changera à jamais le destin de nos trois héros... De l'autre côté du globe, nous retrouverons Elsa, une jeune pilote qui a fait ses armes dans l'armée française avant de rejoindre le Durandal, un vaisseau de l'E.C. Une base allemande est attaquée par de mystérieux assaillants. La mission de notre héroïne ? Se rendre sur place et essayer de trouver les responsables de cet acte odieux et mystérieux. Au cours de l'aventure, le joueur switchera en permanence entre les deux scénarios. Voilà qui apporte un peu de sang neuf et qui permet de briser la linéarité d'un scénario unique. Et qui sait, peut-être que les chemins de nos héros se croiseront un jour ? Le plus intrigant dans tout ça est la « possibilité » que tous ces événements se déroulent un jour (NDTeckos : Ouais c'est ça, vive le champagne...). Hélas, je doute un peu de

Front Mission 4

Éditeur	Square Enix
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Simulation-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (+ de 300 Ko)
Niveaux de difficulté	Non
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Contient une vidéo de FMO
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée



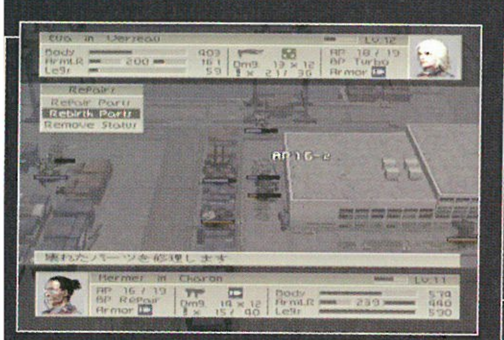
Glaeser est aux commandes d'un véritable monstre et pourra vous exploser jusqu'à 1000 points de vie en un seul tour !



Latona a de très bonnes aptitudes au corps à corps. Convenablement configurée, elle sait aussi se servir d'un bazooka !



Renges est un véritable as au fusil. Boostez ses compétences jusqu'à apprendre « Snipe ». Amusez-vous ensuite à éclater toutes les parties de vos adversaires une à une.



Réparez régulièrement les pièces de vos Wanzer. Et n'oubliez pas la règle d'or : « Tant qu'il y a du Body, il y a de l'espoir. »

Suite de l'épisode précédent

Les événements de FM4 se déroulent six ans après ceux de FM premier du nom (sorti à la base en 1995 sur SFC). Dans FM First, la réédition de ce dernier sur PSone, il existe un nouveau scénario, celui sur l'U.S.N. On y découvre la présence d'une charmante demoiselle, Maria. Quelle demi-surprise de la retrouver en Amérique du Sud dans FM4. Voilà de quoi renforcer la cohérence et les liens dans la trame de la série. Toujours dans FM First, on retrouve également Darril sous l'appellation « soldat U.S.N. ». La boucle est bouclée.



Ici, Maria en mode incognito dans FM First.

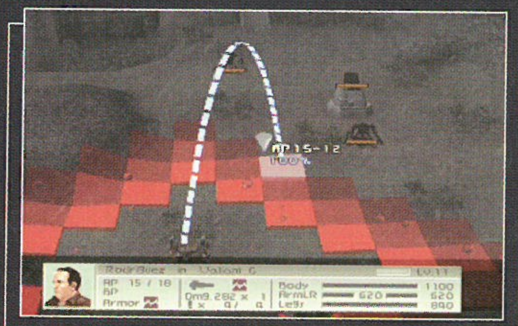


Et la voici dans FM4, perdue en plein Venezuela.

notre présence sur le globe en 2096. Snif, je ne verrai jamais un potentiel vrai Wanzer… Après une intro en CG de toute beauté, la partie commence avec la charmante Elsa. Premier choc, il y a désormais des voix pendant une bonne partie des phases de parlote ! Le plus comique ou surprenant étant la prononciation de chaque personnage. Ainsi, Elsa parlera anglais avec un accent français (rien de plus normal étant donné qu'elle a fait ses armes sous le drapeau tricolore). Au fil de l'histoire, vous pourrez même savoir d'où est originaire chaque perso en fonction de son intonation. Si l'accent allemand de Wagner est facilement reconnaissable, il faudra avoir plus de flair pour identifier l'accent portoricain de Darril. Au niveau de l'interface, rien ou presque n'a changé. Les menus sont comme d'habitude entièrement en anglais sous-titrés en japonais. Cependant, les longues phases de scénario ou de tutorial seront uniquement écrites en japonais à l'écran. Vous voilà prévenu si vous ne pouvez pas attendre une éventuelle version US ou française.

SUR LE FRONT

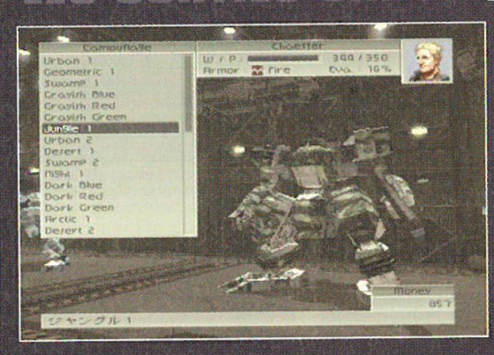
Le début des combats ne posera pas de problème aux fans de FM ou de Tactics. Vous disposez vos unités sur un damier géant (certaines cartes sont dix fois plus grandes que celles de FM3) et vous déplacez ensuite vos troupes. Au début de votre tour de jeu (ce n'est pas réellement du tour par tour puisque vous pouvez déplacer plusieurs méchas), chaque unité possède un nombre de points d'action défini (AP). Ces AP sont la base de tout. Ils vous servent à vous déplacer, utiliser les armes, faire joujou avec le Link System (que nous détaillerons plus loin) ou encore uti-

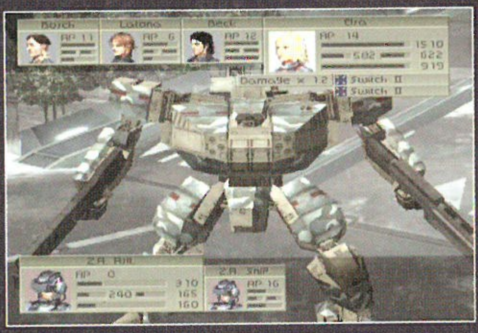


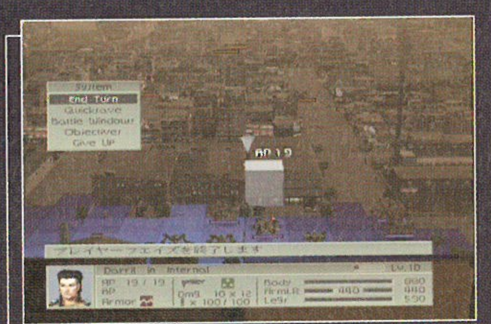
Le lance-grenades vous permettra de balayer toute une zone et donc d'attaquer plusieurs ennemis à la fois. Idéal pour faire un pré-ménage.

liser tout un tas de compétences. Une bonne gestion des AP est la clé de la réussite. Par exemple, cela ne sert à rien de consommer tous ses AP pour se déplacer si, au bout du chemin, il ne vous en reste plus assez pour utiliser votre arme et attaquer. De plus, sans AP, vous ne pourrez pas vous défendre lorsque le tour de l'adversaire viendra. Passons maintenant les combats en revue. Excellente surprise, les temps d'accès sont quasiment invisibles et les affrontements ont désormais du punch à revendre. Rien de plus excitant que d'admirer la trace de ses missiles jusqu'à l'explosion de la carcasse rouillée adverse. Mais le feu d'artifice ne s'arrête pas là. Le Link System est LA grosse nouveauté de ce FM. Késako ? Il s'agit d'une compétence pour « unir » ou « linker » vos robots. Plus concrètement, si un de vos Wanzer (nom des méchas dans FM) attaque et que votre adversaire se situe dans le champ d'action d'un autre de vos acolytes, ce dernier passera aussi à l'offensive ! Il est possible de « linker » jusqu'à quatre Wanzer. De quoi créer de véritables

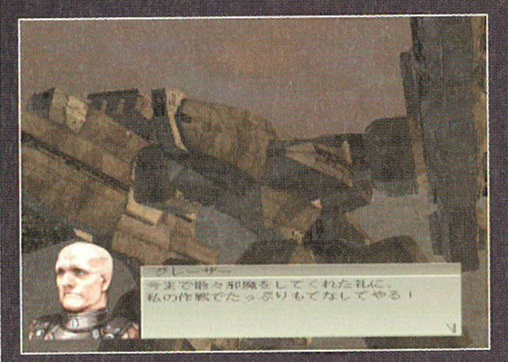


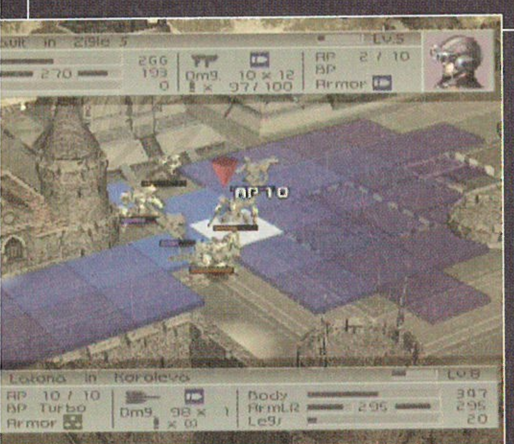






Certaines cartes sont gigantesques. Les plus importantes sont dix fois plus grandes que celles de FM3.





Le niveau de Wagner est une véritable réussite. Si vous retentez l'expérience en mode « Simulator », ce sera à vous de défendre la forteresse.



Zead est une véritable tuerie lorsqu'il est équipé de missiles. Apprenez à gérer les points forts de chaque pilote pour infliger un maximum de dégâts aux Wanzer ennemis.

combos de folie. Il en existe deux types, les links défensifs et offensifs. Le link offensif permettra d'attaquer un seul adversaire par plusieurs Wanzer. Le défensif, lui, permettra de venir en aide à l'un de vos collègues lors d'une attaque adverse. Il va de soi que votre adversaire pourra aussi utiliser le Link System. Inévitablement, cela créera des affrontements jusqu'à quatre contre quatre ! On est bien loin des combats « one on one » classiques. Cependant, avant d'utiliser un link, il faudra faire attention à plusieurs choses. Tout d'abord, la distance (la portée de l'arme utilisée en fait) entre vos persos linkés et la cible principale. Il faudra aussi s'assurer que vos compères ont assez de munitions et d'AP (l'utilisation d'une arme classique coûte entre 3 AP pour un « machine gun » et 6 pour un bazooka par exemple). Si toutes ces conditions sont réunies, vous allez assister à un véritable déluge d'étincelles, de tôle et de boulons qui volent en éclats !

LES BONS RÉGLAGES

Un des points forts de la série des FM est sans aucun doute, outre un scénario intense, la configuration de vos unités qui intervient entre chaque mission. Un véritable régal pour ceux qui aiment les comptes d'apothicaire. Commençons par les réglages des Wanzer. Ces derniers sont composés de quatre parties principales : le « body », le bras gauche, le bras droit et les jambes. Avant de configurer votre joujou de métal, il faut prendre en considération plusieurs paramètres. Première règle d'or : toujours veiller à avoir assez de puissance par rapport au poids du monstre de métal. Mais ce n'est pas tout. Pour les bras par exemple, certains feront varier le pourcentage de tirs réussis, d'autres seront livrés avec des armes intégrées comme des bazookas ou des mitraillettes... Les jambes, quant à elles, sont de plusieurs types : 2 legs, hover... Là encore, plusieurs paramètres entrent en compte : la distance que peuvent parcourir vos Wanzer ou encore la variation du pourcentage d'évasion. Que du bonheur. Ensuite, il va falloir trouver un « backpack ». Cet objet qui se trouve dans le dos de vos petits protégés est décliné en plusieurs versions. Le classique permet de transporter des objets et de booster la puissance, le « EMP » vous autorise à faire des attaques pour neutraliser vos adversaires, grâce au « sensor » vous pourrez balancer des missiles dans toute la zone balayée, le « Jetpack » vous fera faire des bonds et enfin le « radio » sera utile pour commander des munitions ou encore demander des attaques aériennes. Et il y a encore fort à faire : trouver des armes pour toute votre armée. Il existe huit types d'armes différentes : machine gun, shotgun, rifle, lance-grenades ou roquettes, missiles, bazooka et combat au corps à corps. À vous de trouver les bonnes armes en fonction des aptitudes des pilotes.



Régulièrement, une carte viendra faire le point sur vos déplacements. Bien utile pour se repérer un minimum entre les deux scénarios.

FM4 ravira tous les fans de la série. Dynamique, complet et bénéficiant d'un scénar en béton, il ne lui manque que le « network » de FM3.

Note
8/10


Bon d'accord, on n'est pas dans MGS2, mais on peut quand même voir les gouttes d'eau perler sur son écran.

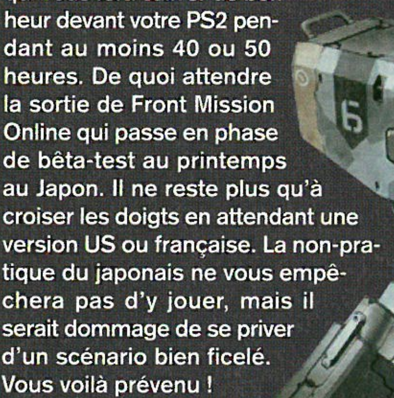

L'interaction avec le décor a vraiment été renforcée dans cet opus. Apprenez donc à utiliser les décors pour vous mettre à l'abri.

DE L'EXPÉRIENCE ET DES COMPÉTENCES

Les pilotes justement. La configuration des pilotes est au moins deux fois plus complexe que celle des Wanzer. Votre perso recevra des EP (Experience Points). Ces derniers vous serviront pour tout : booster votre maîtrise des armes, les compétences de vos persos, établir des links entre les persos et surtout apprendre tout un tas de « skills » (aptitudes et compétences). Là encore, bonjour l'autisme. Il existe des skills généraux (plus d'AP, de link points, etc.) et des skills en rapport avec une classe d'armes. Renges, par exemple, est un pro du rifle. En lui apprenant la compétence Snipe, il pourra viser la partie du robot adverse que vous désirez. Plus tard dans la partie, vous pourrez même acheter des skills supplémentaires via le « computer setup ». Un véritable régal ! Un tableau parfait ? Hélas non, FM4 n'est pas exempt de défauts. Les angles de caméra tout d'abord. Il n'est pas rare d'avoir une caméra mal placée qui offre un plan sur le feuillage d'un arbre ou un morceau de pont. Autre souci, l'absence du « network » de FM3. Une bonne idée qui n'a pas été reprise, dommage. Le nombre de pièces disponibles pour les Wanzer a été revu à la baisse, au profit de la configuration des pilotes sans doute. Enfin, le scénario est en béton armé et on plonge véritablement au cœur du conflit entre l'U.S.N., l'E.C. et un autre bloc dont nous vous laissons la surprise. Au bout du compte, FM4 reste une véritable réussite qui vous fera saliver de bonheur devant votre PS2 pendant au moins 40 ou 50 heures. De quoi attendre la sortie de Front Mission Online qui passe en phase de bêta-test au printemps au Japon. Il ne reste plus qu'à croiser les doigts en attendant une version US ou française. La non-pratique du japonais ne vous empêchera pas d'y jouer, mais il serait dommage de se priver d'un scénario bien ficelé. Vous voilà prévenu !

Arnosan


Avant d'attaquer, vous verrez les « links » en cours, le champ d'action de votre arme et le pourcentage de réussite de votre assaut.





À la fin de chaque mission, vous verrez le décompte des EP que vous allez récupérer et les sous que vous allez vous mettre dans la poche. Réparez au maximum vos unités, car l'amende à payer est lourde.

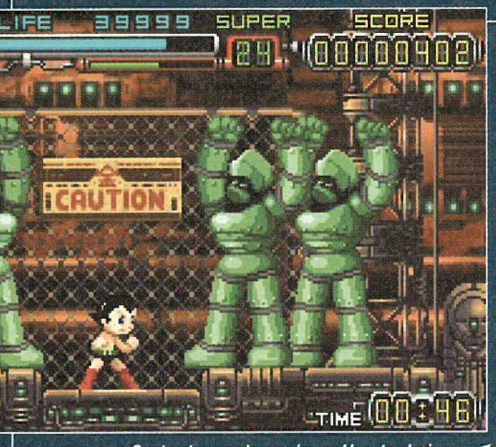
Note
7/10

Astro Boy Tetsuwan Atomu

Ce héros du futur... Lalalalala, de nouvelles aventures... Toujours là quand il faut, c'est Astro le petit roboooot !



« Ce n'est pas le professeur Ochanomizu mais Tenma qui t'a créé, Atomu, comme moi ! » On peut dire qu'Atlas a le don de vous apprendre de bonnes nouvelles.



Surtout, pas de panique. Une technique pour s'en sortir ? Un coup de jet sur la droite avant de balancer un coup d'arm cannon !

Astro Boy Tetsuwan Atomu	
Éditeur	Sega
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	1 autre Atomu bientôt sur PS2
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Première bonne surprise, ce n'est pas Hitmaker mais Treasure (Ikaruga, Radiant Silvergun...) qui a assuré le développement d'Atomu sur GBA (la Sonic Team s'occupe de la version PS2 à l'heure actuelle). Raison invoquée ? Sega voulait donner des allures de « Gunstar Heroes » à Astro sur GBA. On ne peut que s'en féliciter étant donné la qualité du titre MD. Trêve de bavardages, voyons ce que Astro a dans le ventre ! L'aventure principale est répartie sur une petite quarantaine de niveaux. Notre robot traversera Metropolis, une île paradisiaque, les pyramides... Toute une tripotée de méchants sera bien sûr au rendez-vous pour vous empêcher de passer au niveau suivant : Atlas, Deadcross, Mont Blanc, Epsilon... Notre robot aura de quoi mettre ses boulons à rude épreuve. Heureusement, son champ d'action est conséquent pour venir à bout de cette vermine. Il pourra utiliser ses poings, pieds, arm cannon, finger beam, sensor... De quoi s'amuser et varier les plaisirs. Le déroulement des niveaux est un grand classique : pour passer à la sous-partie suivante, il faut venir à bout de tous les adversaires présents à l'écran ou trouver la sortie. Les petits gars de Treasure se sont lâchés et ont vraiment fait mumuse avec la gestion en hard des différents effets de zoom et distorsion pour nous offrir un déluge visuel. Ne vous étonnez donc pas de rencontrer le même adversaire avec trois tailles différentes, le plus grand devant occuper plus de la moitié de l'écran GBA ! Les boss aussi ne sont pas en reste, avec une mention spéciale pour celui du deuxième niveau, particulièrement impressionnant : un blob rouge avec des tentacules qui fera tout pour vous mettre hors d'état de nuire. Il rapetissera avant de grossir pour sortir de l'écran, et en tournant sur lui-même ! Délire.

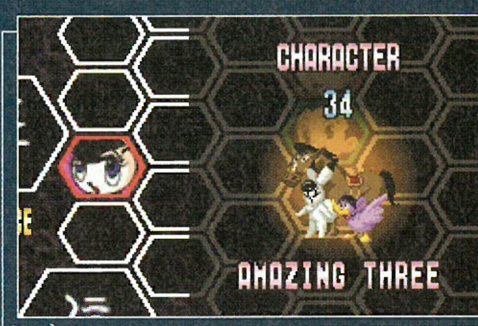
TEZUKA'S WORLD

Bien évidemment, Tetsuwan Atomu vous permet de retrouver tous les persos de l'univers d'Atomu. Mais ce n'est pas tout. Presque tous les personnages imaginés par « manga no kamisama » (le père et le Dieu du manga comme l'appellent les Japonais) sont présents dans la cartouche, de hi no tori jusqu'à W3 ! Chaque fois que vous rencontrerez l'un d'eux, vous obtiendrez un bloc qui boostera l'une de vos capacités. Par exemple, un sensor plus efficace vous permettra de voir dans le noir, un laser plus puissant fera plus de dégâts... Que du grand classique. Histoire de ne pas lasser le joueur avec des niveaux de plate-forme, Atomu est parsemé de phases de shoot'em up très efficaces. Un cocktail idéal qui donne vraiment du punch à l'ensemble. Bref, une réussite sur presque tous les plans. Seule petite ombre au tableau : la difficulté. Les vieux de la vieille ne trouveront un challenge à leur hauteur qu'en mode « difficile ». Il ne reste plus qu'à croiser les doigts pour que Astro débarque en France et/ou attendre la version PS2 qui s'annonce pour le mieux.

Arnosan



Le finger beam est idéal pour faire le ménage avant de vous aventurer dans un couloir. En difficulté élevée, vous ne disposerez que de trois pouvoirs.



À chaque fois que vous rencontrerez des persos issus de l'univers de Tezuka Osamu, vous pourrez booster l'une de vos compétences.

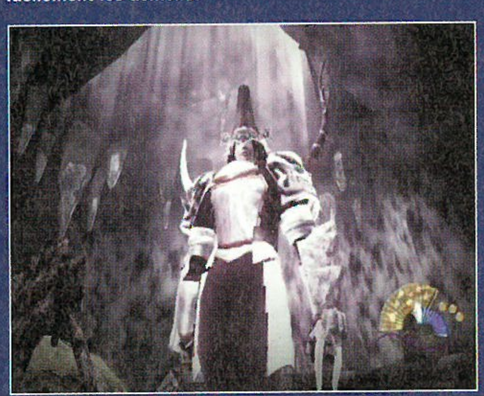


O·to·gi Hyakki Toubatsu Emaki

O·to·gi premier du nom vient à peine de faire son effet en Europe que le Japon s'offre sa suite le jour de Noël. From Software n'y est pas allé de main morte, le cadeau est de taille. Il faut dire qu'on a tellement parlé de Ninja Gaiden qu'on en a presque oublié l'existence de ce bijou épique…


Lorsqu'on est de bois, comme Pinocchio, il vaut mieux voir les flammes de loin.


Kintoki possède une force rare, qui déroute facilement les démons.



Mille ans ont passé depuis que Raikoh est venu à bout du Mal. Mille ans que son âme repose en paix dans un arbre aux feuilles rosâtres. Mille ans et le cauchemar recommence. Le monde est en proie aux démons les plus puissants, les plus fourbes et les plus abjects. Une prêtresse du nom de Seimei, autrefois assassin impérial, a juré d'en finir pour expier les crimes de son passé. Il lui faut rapidement atteindre l'endroit où sommeille le guerrier légendaire, le « fils de la foudre », pour qu'une lueur d'espoir brille à nouveau pour elle et les braves qui ont décidé de la suivre dans cette lutte. Car l'immense renard blanc gagne en puissance. Enfin, elle y parvient. Il est temps désormais de l'invoquer, de l'appeler à accomplir une tâche encore plus ardue que celle qu'il dut remplir voilà une éternité. Pour cela, les compagnons doivent offrir leur sang, signe de leur dévouement au héros. Ils n'hésitent pas. L'eau entourant l'arbre, si pure il y a de cela quelques instants, devient écarlate. La lame fichée dans le tronc s'anime, elle semble vivante. Le voilà. Il est de retour. Raikoh. Et cette fois, il n'agira pas en solitaire.


Encore une explosion digne d'un 14 juillet.

FEU D'ARTIFICE VISUEL

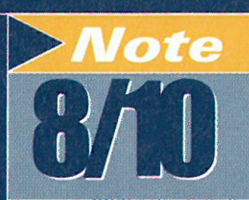
Après un premier opus absolument magnifique, les programmeurs de From Software ont eu l'occasion d'apprendre à maîtriser la bête, je parle de la Xbox bien évidemment. Ils nous rendent une copie que l'on peut qualifier de resplendissante. O·to·gi : Hyakki Toubatsu Emaki brille de mille feux. C'est de la 3D « 4 étoiles », colorée, fine, variée et très riche. Ce que l'on ressent en le contemplant ne peut s'expliquer correctement par des mots, il fallait voir les visages illuminés des personnes situées dans mon dos au moment où j'ai balancé la sauce. Difficile de rester stoïque face à ce véritable déluge d'action façon folklore japonais, entouré d'un mysticisme que l'on perçoit dans chaque parcelle de terrain, chaque rondin de bois, chaque goutte d'eau, chaque grain de poussière issu d'un combat, chaque flamme, voire dans la calligraphie elle-même, la plupart des kanjis datant de plus de quatre cents ans ! Les décors sont tous d'une pureté graphique à couper le souffle, que l'on se trouve dans la neige, dans une cave bondée de cristaux miroitants, sur un lac ou en pleine ville. L'eau offre un rendu photoréaliste. Bref, on a mal aux rétines. Les personnages principaux ne sont pas en reste. Tous jouissent d'une modélisation sans faille et, surtout, d'un charisme évident (voir l'encadré). Les monstres remplissent parfaitement leur rôle en apparaissant… monstrueux. Ils sont pour la plupart tirés de la mythologie asiatique ou en sont largement inspirés. Par exemple, les shiro-

O·to·gi Hyakki Toubatsu Emaki	
Éditeur	From Software
Dispo. Europe	2e semestre 2004
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (196 blocs)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Infinis
Spécial	Lunettes anti-reflets
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable



Les effets aquatiques sont saisissants de beauté.

Ce nouvel O•to•gi est une ode à la surpuissance, un poème dont les combats composent les vers





Empêcher que des vaisseaux fantômes viennent percuter une barrière magique sans trop rester les pieds dans l'eau : dur !



Certaines informations d'avant quête peuvent déterminer le choix du champion.

ganebito, à l'apparence de grands draps blancs masqués. Ce soft n'est pourtant pas une photographie et force est de constater que l'animation en jette. Nos héros disposent d'un éventail de coups étoffé, ainsi que de démarches que l'on croirait tirées d'un rêve. Oui, les ralentissements existent et sont même parfois légion. Mais ils ne pointent pas le bout de leur nez face à une armada d'adversaires. Non. Les chutes de frame-rate sont la cause directe et logique d'un véritable abus, que dis-je, d'une orgie d'effets spéciaux occasionnés par les combats. Le moindre mouvement d'un champion donne lieu à une superbe chorégraphie et le moindre impact à une averse d'effets de lumière carrément démentiels, additionnés à un flou artistique de toute beauté. Et cette sensation de puissance, mon dieu ! Un coup bien porté peut engendrer une pure partie de bowling dans laquelle les monstres se confondraient en quilles, allant s'échouer sur un mur rocailleux, dans un feu d'artifice. Enfin, l'ambiance sonore est digne du premier épisode, faite de percussions, immersive au possible. Il n'y a qu'à entendre le flottement des vêtements de Seimei dans l'air pour s'en convaincre.

L'étoffe des héros

Raikoh, dont l'armure apparaît comme « upgradée » et dont l'épée se veut toujours si tranchante, sait s'entourer. Les personnages luttant à ses côtés en sont la preuve. Seimei, la prêtresse, se bat à l'aide d'éventails et use de la magie comme personne. Tsuna, l'homme-loup, ne se sépare pas de son double sabre et s'avère être aussi équilibré que Raikoh. Sadamitsu, l'amie des corbeaux, est une jeune fille armée d'une faux possédant une bonne allonge mais peu résistante. Mon préféré, Kintoki, l'homme au chapeau, est un malabar capable de soulever et projeter n'importe quel démon, lent et incapable de réaliser des doubles sauts. Enfin, Suetage ressemble à une racine de ginseng envoûtée, armée d'une roue d'où surgissent des couteaux ! Pouvant flotter à l'infini, son design est déroutant.



OMBRES CHINOISES

O•to•gi 2 n'est rien de plus qu'un beat'em all scénarisé avec un soupçon de RPG. Reste qu'il offre le plaisir d'une trame inspirée et de niveaux spécifiquement étudiés et intelligents. Tout ne se résumera pas à de la trépanation de démons. Vous devrez protéger un pont, détruire uniquement les œufs d'une araignée géante ou bien encore escorter une âme jusqu'à bon port. Idem pour les boss, foncer tête baissée ne sera pas toujours la solution. Bien entendu, il reste conseillé de tout casser dans un niveau pour débloquer quelques artefacts bien utiles... La grande nouveauté par rapport à son ancêtre provient du fait que l'on accédera à une section de quelques niveaux, au lieu de les enchaîner un par un. On peut ainsi choisir ses missions dans l'ordre souhaité. Si vous finissez un stage avec Raikoh, celui-ci ne pourra pas être sélectionné pour le prochain de la même section. D'où une idée de stratégie, car chacun des intrépides chasseurs possède ses forces et ses faiblesses pour une situation donnée. À la fin d'une quête, les caractéristiques augmenteront sensiblement et il sera possible de les développer moyennant la monnaie locale, en sus d'acheter des objets magiques, sorts et armes. Et on y retourne avec autant de joie que les niveaux sont prenants, souvent longs, et que l'action, malgré une certaine redondance — c'est le style qui veut ça —, s'avère parfaitement rythmée. Les problèmes de caméra du premier épisode ne sont plus qu'un douloureux souvenir, excepté dans les lieux étroits. Mais qu'importe. O•to•gi : Hyakki Toubatsu Emaki se dévore comme un bon livre. Prions pour que sa localisation européenne ne se fasse pas dans un an...

Plume





Tsuna se fait courser par une araignée géante. Il va falloir être fin pour battre ce boss.



Seimei peut projeter magiquement ses opposants en s'accrochant à eux.

Note
7/10

Hyper Street Fighter II

12 ans de Spinning bird kick, de passages dans le dos, de blocages dans le coin. 12 ans de ha-do-ken, de Yoga Fire, de choppes abusées. 12 ans d'un jeu qui aura bouleversé l'arcade de Tokyo à Paris, fait vendre des milliers de Super Nintendo et rempli les poches des revendeurs d'import. 12 ans d'un titre roi qui refuse de mourir.



Le Pile Driver de Zangief possède une allonge surprenante.

Melting-pot anachronique, Hyper Street Fighter II accueille en son sein les 5 versions du fighter séminal (classique, dash, turbo, super et X) et ouvre la porte aux cross over les plus improbables. Que vaut ce Ryu poussiéreux et tristement terre à terre face à son successeur aux Hurricane kick aériens ? La Chun li d'origine survivra-t-elle aux projectiles de sa descendante ? Autant le préciser tout de suite, la réponse n'intéressera qu'un public restreint : les vrais, les tatoués, les abonnés au Cornertrap ou Shoryuken qui décortiqueront au pixel près les mérites comparés de chaque incarnation de Blanka, Honda ou Zangief. Le gamer occasionnel n'y verra qu'une vaste fumisterie masochiste, un simulateur de handicap où le joueur se bride volontairement en délaissant les avantages d'un Super ou d'un panel de coups spéciaux étoffés. On lui donnera pourtant tort, les combattants originaux étant parfois plus redoutables que leurs successeurs. Preuve que l'expérience a du bon…

REVISION-ISM

Naissent alors les doutes les plus évidents, de ceux qu'il est impossible de passer sous silence face à ce « nouvel » opus : Street Fighter II méritait-il une énième relecture ? Après s'être enivré de Street Fighter Alpha 3 ou de Street Fighter 3 Third Strike, ce retour aux sources fait-il office de cure de jouvence pour l'aficionado enthousiaste ? Oui et non. On trouvera, d'une version à l'autre, des variations intéressantes dans l'amplitude des Dragon Punch, dans les enchaînements capables de mettre dizzy, dans les capacités de reversal… Des détails, certes, mais qui font toute la différence. Le problème, c'est qu'une fois ses marques



L'écran de sélection permet de réaliser le chemin parcouru par les dessinateurs de Capcom.

prises avec l'incarnation qui vous convient, le roster théorique en prend un coup. Dès lors, il est probable que certaines versions des personnages n'aient jamais la chance d'être conviées à vos entraînements. Édition anniversaire oblige (les 15 ans de la série), Capcom s'est gentiment fendu de quelques bonus, dont certains assez surprenants, comme le premier anime Street Fighter disponible dans son intégralité. Par ailleurs, on pourra dès le départ visionner les séquences « parfaites » du staff de chaque opus, une option qui en dit long sur l'aura du titre : on ne se préoccupe même plus d'en dissimuler la fin. Après douze ans de quarts de cercle, impossible de minimiser l'impact de la saga sur l'univers de la baston 2D. On allume la console en pestant contre l'opportunisme du géant japonais, persuadé, à raison, d'avoir déjà fait le tour en long, en large et en travers des différents Street Fighter II. Et puis, passé quelques duels, on retrouve cette joie intacte, ce gameplay qui traverse les époques et les hardware sans qu'on parvienne à l'oublier. Il y a du mythe intouchable dans ce jeu.

Tristan

Hyper Street Fighter **II**

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Printemps 2004
Genre	Légende guerrière
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Non
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Oui
Spécial	Édition anniversaire
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile



Le flash kick, cauchemar des adeptes de la balayette.



Honda enseigne les bonnes manières au boss de Shadolu.

PS2

Note 6/10

One Piece Grand Battle 3

Après deux volets PSone qui avaient fait un véritable tabac, le petit développeur japonais Ganbarion nous offre un troisième épisode sur console nouvelle génération. Popularisé en France par la sortie des mangas, One Piece attirera sûrement plus les fans que les vétérans de la baston.



Plus espiègle que Red Richards, Luffy l'homme caoutchouc ne manque pas de ressources.



Chaque personnage possède sa propre séquence de fin, d'une qualité supérieure à celle de la série télé.



Publié dans le roi des mags de manga (Shônen Jump chez l'éditeur Shueisha) et diffusé sur une grande chaîne nationale (Fuji TV), One Piece a tout de la licence mastodonte, spécialité de Bandai. Immensément populaire, il se situe comme Naruto dans une réalité alternative et met en scène une joyeuse bande de flibustiers totalement déjantés. Jeune aspirant pirate, Monkey D. Luffy décide de former un équipage au fil des rencontres, pour partir à la recherche du trésor colossal de Gold Roger, objet de bien des convoitises. Située assez tard dans la série, cette troisième grande bataille oppose les héros de toujours comme Luffy, Nami ou Zoro, mais aussi de bonnes brutes comme Smoker, Wiper, Crocodile ou Bon Clay. Le jeu compte en tout 16 personnages, dont une bonne moitié à débloquer.

À L'ABORDAGE !

GB3 emprunte quasiment tout à Power Stone : dans des décors 3D tout droit issus de la série, vous devrez vous méfier des pièges et autres précipices, vous emparer des bonus dans les caisses ou vous en servir comme projectiles. Seule innovation, l'« Active Chase View », qui se targue d'offrir un feeling et une jouabilité 2D dans une arène 3D : la caméra suit de très près les déplacements des persos pour les cadrer de profil. Conséquence : la profondeur n'est que peu exploitée en combat, et la jouabilité plutôt brouillonne. Le système est basé sur des chaînes de combos : sur une base commune viennent se greffer divers enchaînements alternant coups faibles et forts, au corps à corps ou en saut. Les attaques spéciales déclenchent de véritables petites cinématiques, à la manière de Naruto. S'il avait été un peu plus nerveux et précis, le système de combat aurait pu échapper à une certaine monotonie... Reste l'aspect comique, avec



des coups totalement loufoques et parfaitement dans le ton de la série.

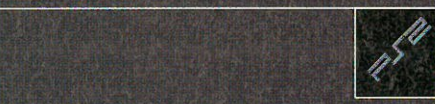
LE BÂTON POUR LA CAROTTE

Le jeu encourage à expérimenter tous les coups de chaque combattant, pour débloquer les deux costumes cachés par personnage et les autres bonus, dont des cartes et des vidéos. Malheureusement, la réalisation laisse à désirer. Au lieu d'opter pour un cel shading de bon aloi, Ganbarion a préféré offrir un « texturage » à l'ancienne (Gouraud Shading, comme Budokai sur PS2). Si les designs caricaturaux se prêtent volontiers à une modélisation simpliste et des animations outrancières mais sympathiques, l'aspect graphique tient beaucoup de la PSone, résolution mise à part. La pilule est donc dure à avaler, plus encore pour les possesseurs de GC, qui se voient offrir une version visuellement identique. Moins beau et moins fun que l'excellent Naruto de Cyberconnect 2, One Piece GB3 est à réserver aux fanas de la série télé, qui pourrait bien sortir en France dans un futur proche.

Dirk

One Piece Grand Battle 3

Éditeur	Bandai
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	5
Spécial	4 costumes par perso
Existe sur	GC
Compréhension de la langue	Appréciable



Note
6/10

Full Metal Alchemist
Tobenai Tenshi

Depuis Tom Sawyer, sorti sur Famicom en 89, Square n'avait plus signé aucune adaptation d'anime. En éditant Full Metal Alchemist, développé par Racjin, ils font pour ainsi dire leurs premiers pas dans un marché très lucratif, où la licence pèse souvent plus que les qualités réelles d'un jeu.



On aligne vite les combos, et les dégâts s'affichent en temps réel.



Les lames les plus efficaces sont hélas les plus fragiles, et ne durent qu'un court laps de temps.

Full Metal Alchemist **Tobenai Tenshi**	
Éditeur	Square Enix
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	495 Kb
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Non
Spécial	Version GBA prévue pour 2004
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Adapté du manga de Hiroshi Arakawa, Full Metal Alchemist (à ne pas confondre avec Full Metal Panic, une autre série récente) met en scène un alchimiste du nom de Edward Elric et son jeune frère Alphonse. Suite à une expérience malheureuse, Ed se retrouve affublé d'un bras mécanique, et l'âme d'Al est prisonnière d'une armure. Pour contrer le mauvais sort, ces deux Fulcanelli des temps nouveaux doivent s'emparer de la pierre philosophale, en explosant au passage des hordes de vilains.

TRANSMUTATION

Le pouvoir de l'alchimiste permet de transformer totalement la structure d'un objet, pour en obtenir un nouveau de volume équivalent. Sur simple pression du bouton Rond, vous pouvez exercer votre sens alchimique et visualiser tous les éléments transmutables des décors. En un éclair, un lampadaire peut être transformé en épée géante pour Alphonse, un parasol en lance, en bombe ou en clone de Ed. FMA est sans doute le seul jeu dans lequel on vendrait sa mère pour trouver une poubelle, appelée à devenir un noble Nihontô (un katana, quoi...), arme élégante et diablement efficace. L'alchimie permet également de faire surgir du sol une barrière défensive, ou encore une protubérance aux pointes acérées. Alphonse ne reste pas spectateur, et vous prête main-forte en combattant à vos côtés. Ed peut à tout moment l'appeler et le faire attaquer. Les ennemis sont nombreux et le système de combat très bourrin, dans la lignée de Dynasty Warriors.

APPRENTISSAGE

Chaque ennemi vaincu rapporte de l'expérience, et vous gagnez en vie et en puissance alchimique en grimpant les niveaux. Les points bonus sont répartis entre les quatre caractéristiques, selon le type de perso que vous voulez créer. La marge de manœuvre n'est pas très large, mais on apprécie quand même l'attention. Excepté ces quelques éléments empruntés au RPG, on a bel et bien affaire à un beat'em all pur et dur. L'action y est par essence répétitive, fait aggravé par des niveaux plutôt peu variés et des boss pas vraiment passionnants. Techniquement, FMA est tout juste dans la moyenne, avec des décors aux textures plutôt grossières, des persos principaux joliment animés et des ennemis dont le nombre et la masse souvent imposante font oublier la modélisation parfois limite. L'ergonomie n'est pas sans défaut, et manipuler la caméra tout en se concentrant est une véritable gageure. Les fans de l'anime seront sans doute conquis par la grande fidélité à l'œuvre originale, le scénario tragicomique narré à grand renfort d'images fixes, et surtout les séquences animées originales. Les autres resteront sans doute plus sceptiques, devant un concept qui atteint vite ses limites et l'absence d'un mode deux joueurs qui semblait pourtant couler de source.

Dirk



Les différentes armes à feu, toujours fixes, permettent de se débarrasser d'une vague d'ennemis peu encombrants et peuvent être rechargées.

U.S.A. TODAY

NEO GEO

Note 8/10

SNK VS CAPCOM SVC Chaos

L'infâme Geese Howard est toujours aussi puissant. Il fait partie des canaillous dotés d'enchaînements infinis.

Il y a dix ans, quand je demandais aux vendeurs des magasins spécialisés si on pourrait jouer un jour avec les personnages Capcom sur Neo Geo, on se foutait allégrement de ma gueule... Là, dans mes mains, je tiens la cartouche de SVC Chaos... Comme quoi, j'ai toujours raison.



Demitri dispose d'animations en grande partie responsables de son charisme, de sa classe. Même Geese fait tache.

Akuma sort toujours ses coups à la vitesse de l'éclair. En plus d'être jouissifs à jouer sur Neo, les persos Capcom sont vraiment bons.



L'enfer attend les combattants les plus vaillants. C'est beau, non ? La gargouille de Gargoyle's Quest et Ghouls'n'Ghosts en boss de fin, il fallait oser.

Alors qu'on n'y croyait plus, il arrive enfin dans sa superbe version cartouche AES sur Neo Geo : SNK VS CAPCOM. Le cross over tant espéré du vivant de SNK Japon aura finalement vu le jour sous l'impulsion des Coréens de SNK Playmore. Alors certes, le jeu n'est pas aussi beau, aussi technique, aussi cher que prévu, mais — ah, il est cher ? — il représente dès son arrivée LE titre hype sur Neo, le jeu de baston bourgeois par excellence. Que l'on soit accro au character design made in Capcom ou made in SNK, on ne peut que changer de sous-vêtements à la vue d'une telle pléiade de combattants. Ryu, Gouki, Guile, Chun-Li ou même l'inénarrable Dan, mais aussi Iori, Kyo, Ryo, Mr Karate ou l'émoustillante Mai Shiranui. En revanche, côté système de combat, on reste pantois devant un tel bond en arrière. La course est remplacée par un dash de bon ou mauvais aloi selon le perso choisi, les furies voient leur puissance conjuguée au maximum par les Exceed, des super coups bien trop abusés pour certains. Bref, l'ensemble respire le gentiment bâclé, avec, comme dirait Arnosan, un lock-test qui fleure bon le nem coréen avarié...

Les deux plus gros sprites de l'histoire de la Neo Geo qui jouent les catcheurs... Pas mal pour une bécane sortie en 1991.

LAISSER LE CHARME AGIR

Bien que les premiers effluves émanant de ce système de combat vieillot soient plutôt âcres, la douceur sucrée d'une nostalgie vivace prend vite le dessus. Tous ces combattants ont bercé une partie de l'enfance des plus vieux d'entre nous et correspondent aux premiers émois de bien des lecteurs ! Alors les voir supportés par une réalisation démente pour une machine vieille de plus de 10 ans... C'est une vie de combat 2D qui vous saute au visage dès l'intro terminée, décrochant immanquablement un petit sourire complice entre chaque spectateur branché baston. Du coup, pour profiter de ce SNK VS CAPCOM, il faut se réunir dans des catacombes avec ses meilleurs amis et définir quelques règles. Éviter de jouer les persos cheapos, pétés de combos infinies. Plus simple, mais moins pratique : supprimer le droit d'utiliser ces enchaînements abusifs. Et surtout, règle primordiale : éviter les comparaisons avec les Street Fighter III Third Strike, Guilty Gear XX, voire KOF... L'assemblée est alors prête à recueillir l'essence divine de ce SVC Chaos : le roots ! Perdus dans les méandres du cancel fury en frame morte, nombre de combattants se sont fourvoyés dans la combo attitude. Certes, SVC Chaos garde quelques éléments techniques, mais ne verse à aucun moment dans l'excès de ses rivaux actuels, restant ainsi accessible à toutes les générations et à tous les niveaux de joueurs. Au-delà de son gameplay daté, SVC est culte, roots, donc insolemment indispensable.

Vince

SNK VS CAPCOM SVC Chaos

Éditeur	SNK Playmore
Dispo. Europe	Voui, voui... ah non
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 à 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Moyenne
Continues	3
Spécial	Le prix !
Existe sur	PS2
Compréhension de la langue	Inutile

Note
8/10

Naruto Gekitou Ninja Taisen 2

Les possesseurs de GC avaient toutes les raisons de jalouser la version PS2 de Naruto, le Narutimate Hero de CyberConnect2 pour Bandai. Ces temps sont désormais révolus, avec un deuxième volet signé Tomy qui relève nettement la barre.

S'il était graphiquement plutôt attrayant, Naruto premier du nom ne comportait que 10 persos et accusait une durée de vie des plus limitées. Naruto 2 propose, lui, pas moins de 24 persos et la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément. Alors, que demande le peuple ? Le joueur solitaire trouvera déjà de quoi s'occuper un bon moment avec le mode Story, qui suit grosso modo le rythme des combats de la série et s'avère d'une difficulté vite motivante. Le mode Single permet de s'essayer à plusieurs disciplines : Time Attack, Survival ou match au sommet contre l'ordinateur. Le mode Entraînement permet, quant à lui, de maîtriser la maniabilité un peu particulière de ce volet. Représenté en 3D, le jeu n'exploite la profondeur que pour des pas de côté, qui permettent de se désaxer pour une esquive rapide. À la manière de Budokai, les combos sont très simples et ne sollicitent aucunement la croix directionnelle pour des quarts de tour si chers à Capcom et SNK. Il s'agit d'une succession de pressions sur les deux boutons de coup, parfois précédées d'une direction. La garde automatique contribue aussi à rendre les combats immédiatement accessibles. Les attaques spéciales sont déclenchées par une simple pression sur le bouton X et donnent lieu à des mises en scène nerveuses et efficaces, qui, tout en étant fidèles à la série, ne viennent pas casser le rythme de l'action. Tout l'intérêt de Naruto 2 consiste donc à placer la spéciale, ou ses séries de combos, à la seconde même où l'ennemi laisse entrevoir une faille dans sa cuirasse. Accessible, mais non dépourvu d'intérêt stratégique avec des combats où tout se joue au dixième de seconde, voilà un jeu de baston qui s'adresse vraiment à tous les publics.

JEUX DE VILAINS

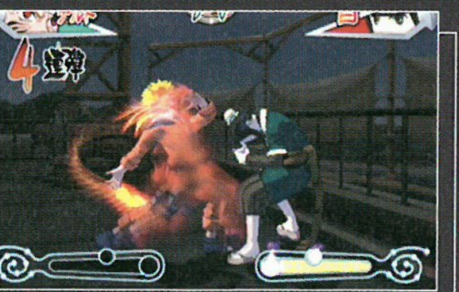
À quatre joueurs simultanés, les combats sont littéralement survoltés, et s'inscrivent dans la droite lignée des trop rares réussites du genre comme le grand Yuyu Hakusho sur Megadrive. Quand on sait que chaque combat en mode Scénario rapporte 300 crédits, et en mode Single seulement 200, on peut s'étonner des prix exorbitants pratiqués dans la Naruto Shop. C'est dans cette boutique que vous pourrez acquérir les 10 persos cachés, ainsi que des bonus classiques comme des galeries ou des Sound Tests. Le cel shading utilisé pour les persos fait une fois de plus merveille et n'accuse ses faiblesses (un niveau de détail inférieur à la version PS2) que pour les séquences spéciales en gros plan. Pour le reste, la rapidité du gameplay et l'animation irréprochables sont une véritable fête pour les yeux.

Dirk



Si tous possédaient plus ou moins la même palette de coups dans le premier volet, les choses ont changé et les techniques sont désormais bien plus variées.

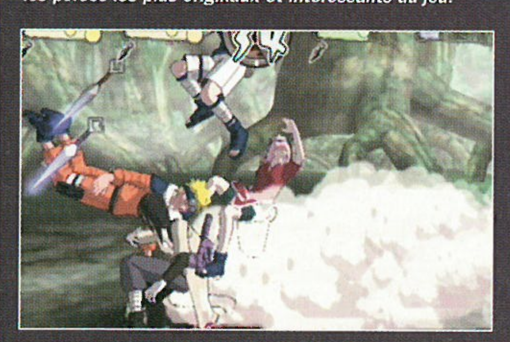




Les effets visuels sont très réussis : quand Naruto passe en mode Kiyubi, son image s'estompe comme dans la série.



Kankuro et sa marionnette comptent parmi les persos les plus originaux et intéressants du jeu.



Naruto Gekitou **Ninja Taisen 2**	
Éditeur	Tomy
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Baston
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	400 Kb
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne à élevée
Continues	Oui
Spécial	24 persos !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable



Kuma Uta

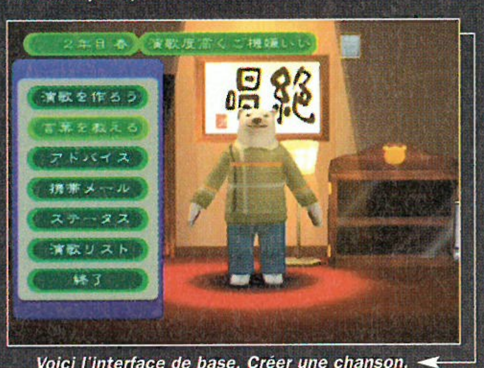
Incroyable ! Kuma Uta était introuvable dans tout Tokyo le jour de sa sortie, le 20 novembre dernier. Pour une simu d'ours chanteur, on pouvait se poser des questions… En fait, deux jours après sa sortie, Sony annonçait qu'un bug relatif au online s'était glissé dans la version commerciale. Depuis, l'éditeur s'est rattrapé. Mais bon, à jeu barré, développement chaotique, non ?





Nous sommes au printemps et l'ours a mis un petit pull pour ne pas s'enrhumer (à moins que ce ne soit une polaire… Ours pola… Keem sort de ce corps !!!).





Voici l'interface de base. Créer une chanson, apprendre des mots, consulter les mails, écouter des conseils… Tout est possible, ou presque !

Extrait du prochain hit du Top 25 : « Les humains sentent mauvais, et je t'attendais dans la boîte de nuit… » Le poil brillant et le costume flambant neuf, l'ours tentera une énième entrée dans les charts. Hein ? Quoi ? Un ours ? Laissez-moi tout vous raconter. Dans les bois touffus d'une lointaine planète, notre héros tomba sur une revue dédiée aux enka (chansons traditionnelles japonaises, genre La Chance aux chansons), au cours d'une de ses promenades quotidiennes. L'animal dévora l'ouvrage et là, ce fut une révélation pour lui et un drame pour nous : « Les enka, c'est de la boulette ! », s'écria-t-il. Tout se bouscula dans sa tête. Il décida d'apprendre le vocabulaire des humains, afin de composer lui-même ses enka. Pour réaliser son rêve, il partit sur Terre et débarqua… devant la porte de mon appart' ! J'ai eu beau ignorer maintes fois ses sollicitations, son insistance m'a fait craquer. J'acceptai finalement de devenir son mentor et de le guider sur la voie du succès, pour le meilleur et pour le pire… Ainsi débuta l'aventure Star Ours.

DEVENIR UNE STAR

Oui, l'histoire est barrée… Le concept aussi d'ailleurs. Après les présentations d'usage, il s'agit de s'attaquer à la première chanson du bestiau poilu. La vie, voilà un thème bien inspiré pour commencer. L'Harrap's ours/japonais n'étant pas très étoffé, il s'agit ensuite d'enrichir son vocabulaire de mots (jusqu'à

Kuma Uta

Éditeur	SCEI
Dispo. Europe	On peut toujours rêver
Genre	Simulateur d'enka
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (32 Kb)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui
Spécial	Compatible online
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable



Avant de pousser la chansonnette, notre ours se penchera bien sûr vers son public imaginaire pour le saluer.



Une fois toutes les étapes nécessaires à la réalisation d'une chanson traversées, votre élève vous demandera votre avis.

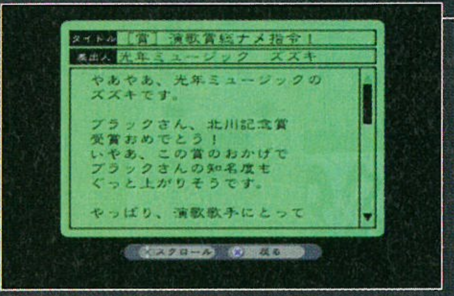
Kuma Uta est un véritable délire. Avec Mojib Ribon, il remporte sans conteste la palme du jeu le plus atypique de 2003.

Note
8/10

deux nouveaux par chanson, beaucoup plus que les concurrents de Popstars) désignant, au choix, un nom de personne, d'objet ou de lieu (« la cabane du pêcheur » par exemple…). Votre protégé écrira ensuite les paroles de sa chanson tout seul comme un grand, laissant exprimer son inspiration (vous savez, un peu comme Obispo), ce qui peut créer quelques dérapages… Si jamais il écrit des propos trop choquants (« les humains sentent mauvais ») ou d'autres commentaires désobligeants, vous pourrez toujours les modifier à votre guise. Une fois les paroles validées, votre ours sortira sa guitare et vous demandera votre avis sur la mélodie. Ça y est, tout est en place, le clip peut commencer. Petite larme d'émotion. Avec sa voix qui vaut vraiment le détour, notre mammifère entame un court extrait de chant dans des décors kitch à mourir ! Le plus fabuleux étant sans doute celui avec des « snack » à l'extérieur (un « snack » japonais est un endroit où, pour résumer, vous payez pour voir des vieilles chanter ce genre de chansons d'une autre dimension). À pleurer de rire. Notre ours part ensuite en tournée pendant trois mois afin de maximiser le nombre de ventes de son single (il ne perd pas le nord le bougre). S'ensuivront des lettres de fans ou de plaintes (dans mon cas, une dame de 63 ans se plaignait des propos tenus). À l'issue de cette tournée, l'ours squattera à nouveau votre appart' et allumera la télé pour consulter les charts. C'est ça vieux, fais comme chez toi. Il va de soi qu'il sera bien difficile de tenir le haut du pavé mais qui sait… Un jour peut-être…



Une fois que vous lui aurez appris un mot et précisé sa prononciation, il faudra indiquer à notre chanteur en herbe le type dont il s'agit (personne, endroit ou objet que vous affectionnez).



Très régulièrement, le mammifère recevra des mails sur son téléphone portable. Ici, c'est le professeur de musique Suzuki qui va lui filer deux ou trois tuyaux.

I WANNA BE A STAR !

Pour l'aider à faire de bonnes chansons, notre ours recevra sur son portable toute une tripotée de SMS contenant des astuces pour bien choisir son thème, la mélodie, des conseils d'autres profs, etc. Kuma Uta se base sur le calendrier humain, et plus précisément sur les saisons. Chaque chanson, de sa conception jusqu'à la consultation des charts, dure une saison entière. Plus les années avanceront et plus votre ours découvrira de nouveaux thèmes (les ports, les hommes, les femmes…), sans compter tous les mots que vous pourrez lui apprendre, une progression qui fera sûrement des jaloux chez de nombreux chanteurs français. Histoire de partager un peu les œuvres que vous pourrez créer, un mode online permet d'échanger les compositions de son protégé. « Spread love and peace » qu'ils disaient. Parviendrez-vous à hisser votre ours jusqu'à la plus haute place des charts ? Aura-t-il le talent nécessaire pour composer lui-même ses chansons sans votre intervention ? Retrouverez-vous toutes vos capacités mentales après une partie de Kuma Uta ? Il ne reste plus qu'à espérer que Pascal Sevran sponsorise une (intraduisible ?) V.F. de ce hit qui nous a fait hurler de rire. Enfin, ceux d'entre nous qui comprennent la langue de Mishima.

Arnosan







演歌特急25時

1	(題名不詳)	物体H	1,952,310
2	トロピカルな土地	南国ざぼん	1,535,333
3	風雪列車	北川十五郎	1,083,398
4	列車と筋肉の歌	オイル高杉	594,074
5	町奉行レシピ	コトコト君6号	509,184
6	[illegible]	I・ホースコフ	364,679
7	[illegible]	さざなみ花子	248,888
8	[illegible]	赤頭巾よしこ	123,935
9	思い出再会	小石川かれん	86,377
10	[illegible]	木村光男	70,465
●	あの人の仕事場	ブラッククマ	33,075

選択　歌手情報　戻る

Voici les résultats du Top 25. Hélas, son dernier single n'est pas dans les 10 meilleures chansons. Rome ne s'est pas construite en un jour.







Note

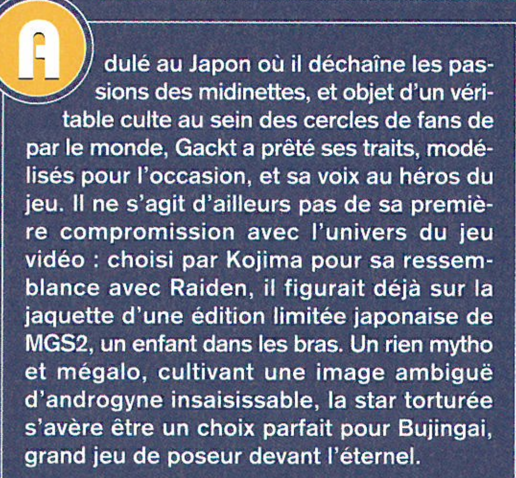
7/10

Bujingai

Dans un genre désormais archi classique, le dernier jeu d'action de Taito, développé par Red, sort pourtant du lot. Il a en effet l'insigne honneur d'accueillir en son sein un clone virtuel de Gackt, l'ex-chanteur du défunt groupe de « visual rock », Malice Mizer.



Les poses de Lau pendant les combats friseraient parfois le ridicule, s'il n'y avait pas une animation d'une fluidité exceptionnelle.



Adulé au Japon où il déchaîne les passions des midinettes, et objet d'un véritable culte au sein des cercles de fans de par le monde, Gackt a prêté ses traits, modélisés pour l'occasion, et sa voix au héros du jeu. Il ne s'agit d'ailleurs pas de sa première compromission avec l'univers du jeu vidéo : choisi par Kojima pour sa ressemblance avec Raiden, il figurait déjà sur la jaquette d'une édition limitée japonaise de MGS2, un enfant dans les bras. Un rien mytho et mégalo, cultivant une image ambiguë d'androgyne insaisissable, la star torturée s'avère être un choix parfait pour Bujingai, grand jeu de poseur devant l'éternel.

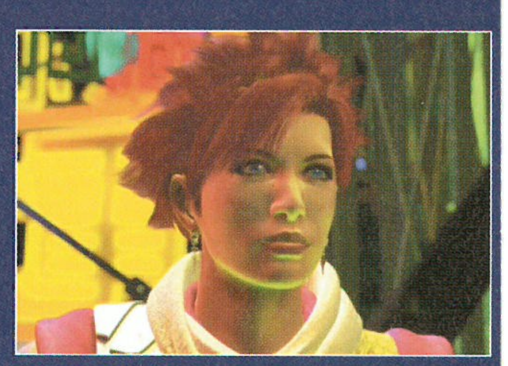
TOUT POUR LE STYLE

Arborant fièrement une chevelure rouge sang, un regard bleu azur et un costume chinois des plus coquets, notre héros ne manquera pas de faire défaillir dans les chaumières. L'esthétique du jeu a été confiée aux mains expertes de Toshihiro Kawamoto, auquel on doit notamment les designs de Golden Boy et Cowboy Bebop, et le scénario à Yousuke Kuroda (Trigun). Prenant place dans une Chine mythique, l'histoire dépeint la lutte fratricide entre Lau Wong (Gackt) et son ami d'enfance Lei Jenron (Koichi Yamadera qui double Spike dans Cowboy Bebop), pour la sauvegarde de la terre et les fesses de la crémière (Maaya Sakamoto, Hitomi dans Escaflowne). Les combats sont chorégraphiés à la manière du « Wu Xia Pan », le cinéma d'épée chinois, dont Tsui Hark est un digne représentant. Tel Jet Li, Lau vole à travers les airs, porté par d'invisibles fils. Chaque coup est minutieusement chorégraphié, et décliné dans toute la gamme de l'arc-en-ciel.

LA COMBO DU PAUVRE

Dans Bujingai, les combats sont aussi impressionnants à regarder qu'ils sont faciles à jouer. La pression répétée sur le bouton attaque permet d'enchaîner les coups, et le compteur de combos très indulgent atteint sans effort des chiffres astronomiques. On trouve bien sûr les coups spéciaux syndicaux, de fort jolis contres et un système de Power-Up assez complet. Le canevas du jeu est totalement repompé sur Shinobi, saupoudré d'une mince couche d'Otogi. Au ninja de Sega, il emprunte jusqu'à son dash, la course sur les murs et la structure divisée en plusieurs salles dans lesquelles il faut successivement éliminer tous les ennemis pour ouvrir la sortie. Comme Gungrave, Bujingai est magnifiquement stylisé, mais vite répétitif, et d'une durée de vie plus que douteuse. Les bonus cachés, qui comprennent une interview de Gackt et du reste du cast, mais surtout la possibilité de jouer le vrai Gackt, devraient à eux seuls convaincre tout fan de J-Rock qui se respecte.

Dirk







La technique de la toupie tombe à point nommé pour écarter les ennemis trop encombrants.



Comme le suggérait la rumeur, Gackt est très doué pour couper les bambous.

Bujingai

Éditeur	Taito
Dispo. Europe	Pardon ?
Genre	Beat'em all
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Faible
Continues	Oui
Spécial	Gackt inside
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

Toutes les sorties japonaises et US

Ce mois-ci, les Zappings import se lâchent... Vous trouverez sur ces deux pages un véritable concentré de jeux typiquement japonais, carrément réservés à l'élite otaku, friande d'adaptations d'anime et de concepts débilos. Hop, une simulation de train de banlieue, une autre de poupée-robot tueuse de blattes, un p'tit karaoké J-Pop, un jeu de ping-pong avec des gros seins, une compile de vieux titres Hudson... Bienvenue.

par Dirk

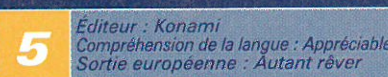
Ichigeki Sachu Hoihoi-San






La boîte de Kojima possède aussi un côté obscur : Hoihoi-san fait partie de ces jeux limite surréalistes dont les Japonais ont le secret et met en scène une poupée-robot. Contre toute attente, cette mignonne petite machine a pour spécialité de chasser les blattes, moustiques et autres scolopendres qui infestent votre appartement. Au fil de la cinquantaine de missions, vous pourrez équiper chaque bras d'une arme blanche ou d'une arme à feu, afin de gagner l'argent qui permettra de booster votre arsenal, mais surtout d'acheter costumes et accessoires pour votre bibelot. On chasse donc tant bien que mal l'insecte malgré une maniabilité douteuse, sur fond d'amourette avec la vendeuse du magasin via des petites séquences cinématiques dessinées par Kunihiko Tanaka (*Key The Metal Idol*, *Fam & Ihrlie*). Un bien beau témoignage du génie humain.

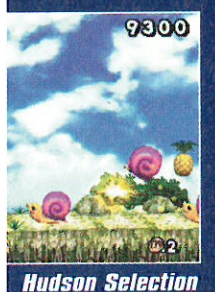




5 — *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Autant rêver

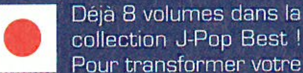


Ichigeki Sachu Hoihoi-San



Hudson Selection

Karaoke Revolution

Déjà 8 volumes dans la collection J-Pop Best ! Pour transformer votre PS2 en karaoké japonais, il vous en coûtera quand même 4 000 yens par volume, plus l'achat du micro de base ou du micro spécial duos. Chaque volume contient une cinquantaine de titres des répertoires d'Ayumi Hamasaki, Hikaru Utada, BoA, Morning Musume, Mister Children, SMAP, j'en passe et des meilleures. Le disque « Anime Song Collection » est essentiellement constitué de classiques, de *Yamato* à *Mononoke Hime*, en passant par l'immortel *Galaxy Express « Three-Nine »* de Godiego. Sachez cependant que très peu de chansons comportent des Furigana, il faudra donc lire les kanji dans le texte pour pouvoir brailler autre chose que « Totoroooo » avec vos potes... à moins d'avoir une très bonne oreille. Avec un peu de chance, la version française prévue pour le courant de l'année devrait contenir les derniers hits de Lorie et d'Alizée... Non, c'est une blague.



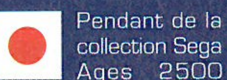


6 — *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Courant 2004

Hudson Selection







Pendant de la collection Sega Ages 2500 dont elle partage le prix, la Hudson Selection est une série de conversions de classiques de l'éditeur, dont les plus grands remontent à l'époque de la NEC. L'antique Lode Runner ouvre le bal, et le volume 2 n'est autre que Star Soldier, shoot'em up (à scrolling vertical) mythique de la PC-Engine. Les volumes 3 et 4 sont deux jeux de plate-forme qui ont marqué l'histoire : PC Kid, le « Pithecantropus Computerurus » hydrocéphale, assure toujours autant niveau coups de boule, et le très sportif Takahashi Meijin (alias Higgins d'Adventure Island) continue à bronzer sur son skate en lançant des marteaux. La conversion reste très fidèle aux originaux, remplaçant les sprites par de la 3D, avec des couleurs parfois à la limite du mauvais goût. Sous forme de compilation, pourquoi pas ? Mais à ce prix, ça sent vraiment l'arnaque.





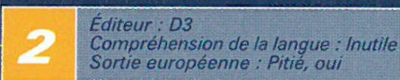
4 — *Éditeur : Hudson*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Hein ?

Love Ping Pong




Il faut au moins reconnaître un mérite à D3 (éditeur spécialisé dans les séries Z à prix budget, qui a sévi sur Play et DC avant de jeter son dévolu sur la PS2), c'est d'avoir longtemps œuvré dans l'ombre pour la cause d'un genre très underground, auquel DoAX a donné ses lettres de noblesse (façon de parler) : le « *insérez un nom de sport ici* + gros nibards ». Comme le récent et non moins désastreux Love Smash 5, Love Ping Pong est une véritable catastrophe ludique : incroyablement injouable et mal pensé, mettant en scène des techniques spéciales d'un ridicule interstellaire, il offre l'énorme avantage de comporter une dizaine de joueuses aux protubérances mammaires très prononcées et qui halètent langoureusement à chaque coup de raquette. En bref, indispensable.





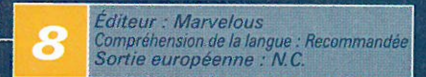
2 *Éditeur : D3*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Pitié, oui

Bokujou Monogatari






Tradition chez Natsume, voici la version pour filles du dernier volet de sa série Harvest Moon, qui vient de sortir en version US. Lassée par les turpitudes de la vie de citadine, vous décidez d'aller vivre à la campagne dans une ferme. Enfin une vie saine ! Vous apprendrez l'agriculture et le rythme des saisons, l'élevage sous toutes ses formes, l'art de la cuisine du terroir, tout en nouant des relations avec les habitants du village parmi lesquels vous trouverez peut-être le prince charmant. Il ne vous reste plus qu'à prouver à tous ces machos que vous valez autant qu'eux, quand bien même il faudrait traire une vache ou tondre un mouton. Cette saga de RPG agricole a encore de beaux jours devant elle.



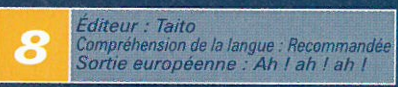
8 *Éditeur : Marvelous*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.

Densha de Go ! Tokyo Kyukou Hen




Croyez-le ou non, il existe des gens qui tueraient pour pouvoir, ne serait-ce qu'une fois, endosser l'uniforme de la Japan Railway et conduire un des trains qui traversent Tokyo. Ce nouveau volet de la série Densha de Go vous emmène sur les rails d'un réseau indépendant de la JR, dont les trains passent par Hiyoshi (là où se trouvent les locaux de Koei), Sakuragi-Chô, jusqu'au terminus à Yokohama. Les trajets sont parfaitement restitués par de la vidéo qui défile à vitesse variable. Vous apprendrez d'abord à conduire tout en douceur, à passer les vitesses tout en souplesse, contrôler l'arrivée au centimètre près, gérer les signaux sonores et faire les annonces de station avant de passer au Train Simulator. Avec ses tonnes de locos à débloquer et sa précision encyclopédique, Densha de Go ravira les autistes du rail.





8 *Éditeur : Taito*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Ah ! ah ! ah !

Rockman EXE 4 Tournament Blue Moon & Red Sun




Rockman EXE 4 se situe dans la droite lignée des anciens épisodes, dont il honore la tradition de qualité, avec quelques améliorations notables. La difficulté a été revue à la hausse, pour le grand bonheur des mordus du chip, et on note l'apparition d'un tout nouveau type : le Dark Chip. D'apparence tout puissant, il vous fera passer, si vous l'utilisez, du côté obscur de la force, ce qui n'est pas sans inconvénients. À cette occasion, on note la première apparition de Megaman FS, un Megaman noir. Le jeu supporte le Card e Reader (« + » uniquement) qui permet de customiser ses persos avec diverses couleurs et de récupérer des upgrades inédites. La première série de 30 cartes sera disponible au moment où vous lirez ces lignes. Quant au sort de la France dans tout ça, mystère et boules de chocobo...





8 *Éditeur : Capcom*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Courant 2004



Love Ping Pong



Densha de Go ! Tokyo Kyukou Hen

Ashita no Joe






Directement adapté du manga-culte publié entre 68 et 72, Ashita no Joe propose d'incarner le jeune boxeur. Après une enfance passée dans les quartiers pauvres, Joe va suivre un entraînement à la dure avant de récolter la gloire. Le jeu est intensément scénarisé, avec de très longues successions d'images fixes dans le plus pur style du manga. Les combats laissent en revanche à désirer, alourdis par une maniabilité par trop raide. L'animation était pourtant plutôt convaincante, et la progression de Joe et l'apprentissage de nouveaux coups étaient autant de bonnes idées. Hélas, faute d'un gameplay intéressant, Ashita no Joe n'intéressera guère que les fans du manga, qui se font plutôt rares dans nos contrées.





5 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.

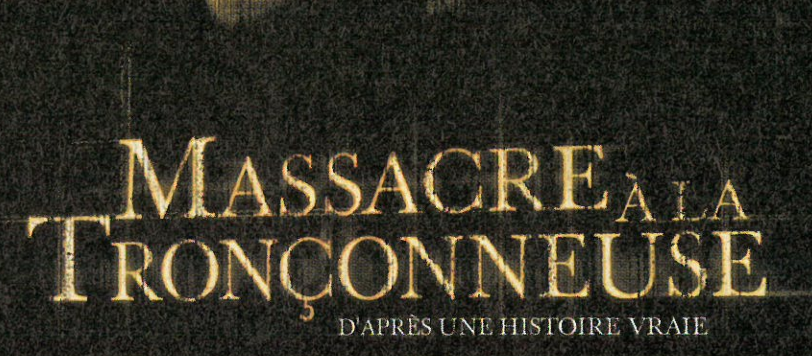
cinemascore

Tous les dimanches à 11h30

Rediffusions : mercredi à 20h15 - vendredi à 23h45

mcm
LA CHAINE MUSICALE

TOUTE L'ACTUALITÉ DU CINÉMA PRÉSENTÉE PAR LINDA LORIN



SORTIE AU CINEMA LE 21 JANVIER

Toutes les sorties du mois passées au crible



Encore un petit mois du côté des Tests officiels... Pas un seul Mégastar entre les pages 100 et 120... Non mais je rêve, messieurs les éditeurs, on se moque de nous ! Allez, saluons tout de même l'arrivée en Europe d'EverQuest Online Adventures, le premier MMORPG sur console... Un événement en soi, ça fait tout de même des années qu'on attendait ça, alors faites donc chauffer vos modems ! Whiplash, pour sa part, nous a bien fait rigoler, tandis que Sonic Heroes nous a franchement déçus... Ah oui, les vampires de Legacy of Kain sont de retour dans l'épisode Defiance, avec un scénario que seuls les aficionados pourront se vanter de vraiment comprendre. À côté de ça, pas de nouvelles transcendantes pour vous mettre l'eau à la bouche... Allez, bonne lecture, et n'oubliez pas d'aller lorgner du côté des Zooms !

Top rédac

Houlala, c'est carrément la disette du côté des Tests officiels ce mois-ci ! Quelques bons jeux, certes, mais pas un seul ne dépasse le 7/10. Tiens, vous remarquerez qu'on vous a tout de même dégoté une série de « Jeux du Mois » pas piqués des hannetons. Merci le Japon ! Eh oui, ce mois-ci, les jeux import squattent carrément le Top Rédac', s'imposant d'office et représentant sans contestation possible l'originalité et la qualité ludique que l'on réclame toute l'année. Vivement les localisations... Enfin, moi j'dis ça, j'dis rien.

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	Une minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Teckos

Les échos des lamentations me parviennent déjà. Rien ne dure éternellement. Il faut s'y faire, et parfois ne pas trop se poser de questions. Je suis fataliste, ça doit être ça. Pourquoi ? Comment ? Ils partent, voilà tout. Je préciserai tout de même que personne n'a été mal traité, n'a subi de sévices d'aucune sorte et n'a été blessé lors des tournages... heu... bouclages. Maintenant, tournons la page vers des jours heureux et éblouissants. Joypad continue, et à nouvelle ère, nouvelles visions...



Son jeu du mois
Final Fantasy XI (PC)

Angel

Comme dirait l'autre : voilà, c'est fini. Après des années de bonheur ludique, je tire ma révérence et quitte la famille Joypad. Je pars avec des souvenirs mémorables plein la tête et le plaisir d'avoir travaillé avec des gens hors normes. Au risque d'être un peu Bisounours, je tiens à remercier tous mes collègues/amis et autres attaché(e)s de presse avec qui j'ai pu me marrer pendant toutes ces années, mais plus particulièrement la poignée d'allumés qui m'ont donné la chance de mettre les pieds dans le magazine qui a bercé mon enfance. Et bien sûr, un grand merci à vous tous pour m'avoir lu, supporté ou insulté. Adios amigos !



Son jeu du mois
Donkey Konga (GC)

Julo

Voyons... Comment ne pas être trop pompeux ? Hum... : « J'ai décidé de quitter le navire »... Ouais, personne ne l'a jamais faite celle-là. Bon, plus sérieusement, il est temps pour moi de vous faire mes adieux. C'est avec un certain pincement au cœur, une tête pleine de souvenirs et probablement la larme à l'œil que je ferai mes cartons dans quelques jours, que je quitterai le Joypad que j'aime tant. En tout cas, un grand merci à tous ceux qui m'ont supporté plus de six ans, à ceux qui m'ont aidé, un gros bisou à tous les potos, les vieux comme les nouveaux, et à tous les lecteurs que je n'aurai plus le plaisir d'informer de mes nombreuses maladies. Bye, bye, les amis.



Son jeu du mois
Final Fantasy XI (PC)

Gollum

Là, j'ai mal. Mal de voir deux amis prendre le large. Deux potes, deux caractères qui quittent le navire Joypad. Des cris, des rires, des tensions... Impossible de faire autrement avec deux personnalités plus qu'attachantes, juste marquantes. Julo et Angel, vous allez grave me manquer ! Mais la vie doit continuer, et dès le mois prochain, le vent de la nouveauté s'apprête à souffler. Cap sur les grosses BONNES surprises !

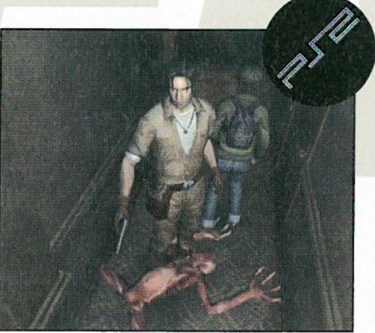


Son jeu du mois
O·to·gi: Hyakki Toubatsu Emaki (Xbox)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Donkey Konga (GC)


Biohazard Outbreak (PS2)

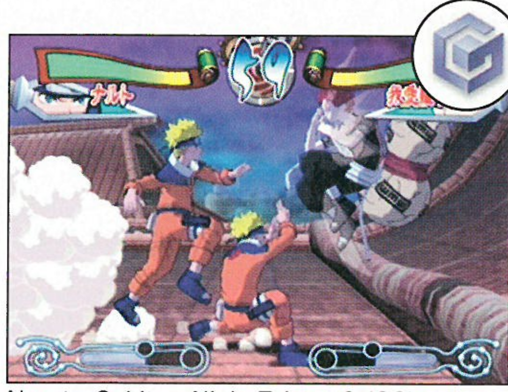

Front Mission 4 (PS2)


O·to·gi: Hyakki Toubatsu Emaki (Xbox)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1	ICO (PS2)	14 pts	=
2	The Legend of Zelda: The Wind Waker (GC)	12 pts	=
	Prince of Persia (PS2)	12 pts	=
3	Shenmue (la série !)	11 pts	=
4	EyeToy: Play! (PS2)	9 pts	=
5	Beyond Good & Evil (PS2)	8 pts	=
6	F-Zero GX (GC)	6 pts	=
7	Virtua Fighter 4 Evolution (PS2)	5 pts	=
	Rez (DC, PS2)	5 pts	=
	Pro Evolution Soccer 3 (PS2)	5 pts	=
8	Tobal 2 (PSone)	4 pts	=
9	Wario Ware (GBA)	3 pts	=
10	Project Zero (PS2, Xbox)	2 pts	=
	Gregory Horror Show Soul Collector (PS2)	2 pts	=
	Project Gotham Racing 2 (Xbox)	2 pts	=


Naruto Gekitou Ninja Taisen 2 (GC)

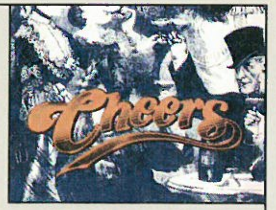
JOYPAD MÉGASTAR

Ce mois-ci, nos amis les Mégastars sont en grève... Les petits estiment avoir un peu trop travaillé ces derniers mois et ont donc décidé de ne pas revenir de vacances. Mais ce qu'ils ne savent pas, c'est que pendant ce temps, nos lecteurs sont tristes et crient famine. Revenez les gars, on vous aime !

ON EN RÊVE DÉJÀ...

TECKOS >>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell Pandora Tomorrow (Xbox) et Half-Life 2 (Xbox)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>>> iPod 4e génération (Apple) et un gros dodo (Bed System)
JULO >>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (Xbox) et True Fantasy Live Online (Xbox)
GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) et Final Fantasy XII (PS2)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et Doom 3 (Xbox)
PLUME >>>>>>>>>>>>>>>> NICO (PS2) et True Fantasy Live Online (Xbox)
TRISTAN >>>>>>>>>>>>>> Unity (GC) et Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2)

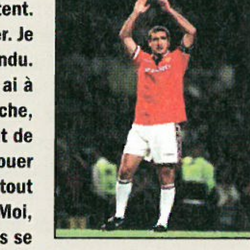
Karine



Une chaîne du Câble vient de diffuser pendant plusieurs nuits les cinq premières saisons de la série *Cheers*. L'action se passe dans un bar de Boston à la fin des années 80. Synthèse des aspirations de beaucoup d'entre nous, une bande de potes qui refusent de grandir, la vie quotidienne y est à la fois simple et mouvementée. Serait-ce la solution ? Hé les garçons ! Ça vous dirait pas d'ouvrir un bar ?

Son jeu du mois
Whiplash (PS2)

Plume



Angel et Julo partent. Ils vont me manquer. Je déconne, bien entendu. Qu'est-ce que j'en ai à secouer de leur tronche, honnêtement ?! Tout de suite, il faudrait la jouer larmoyant, violons et tout le tralala ? Moi, je dis non ! Qu'ils se cassent ! Non mais ! On ne va pas en faire un fromage... Oh et puis merde, hasta la vista les mecs, et encore merci pour tout...

Son jeu du mois
Final Fantasy XI (PC)

Tristan



« The whole point of the book is to say that none of these characters are right or wrong. They are all humans or former humans who are doing the best according to their lives and according to the circumstances as presumably do we all. (...) Ultimately it's the reader who has to make the choice. (...) I think that was the thinking behind *Watchmen*. » in *The Extraordinary works* of Alan Moores

Son jeu du mois
Écrire (Word)

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**

Legacy of Kain Defiance

Un opus final qui commence dans la souffrance et se termine en feu d'artifice. Témoins privilégiés du chemin de croix des deux vampires superstars, nous participons bien malgré nous à leur sombre destinée. Et s'il ne devait en rester qu'un ?

Ne pénètre pas qui veut sur les terres de Nosgoth. Un investissement personnel s'entend. Et toi, néophyte, vierge de toutes ces turpitudes qui assaillent les protagonistes de cette funeste saga, penses-tu être capable de relever le défi ? S'immiscer dans cette dramaturgie bâtie autour de Kain n'est pas une mince affaire pour l'ignorant. Ce cinquième épisode doit-il pour autant être réservé aux adeptes, ceux-là mêmes qui pourront apprécier à leur juste valeur les révélations qui ne manqueront pas de ponctuer cette épopée ? La réalisation de Defiance n'est pas exempte de défauts ; mais elle ne saurait ternir les qualités de ce cinquième opus. Incarner tour à tour Kain et Raziel, découvrir leurs nouveaux pouvoirs au rang desquels la télékinésie tient plus que jamais une place prépondérante. Se perdre dans le monde spectral, d'où jaillissent les insupportables plaintes des âmes tourmentées. Entrer dans un univers familier et cependant différent. Réduire Defiance à un simple beat'em all est un raccourci que je n'emprunterai pas. Les combats sont certes prépondérants, le parcours sans aucun doute linéaire, mais la force du scénario parvient à élever le niveau, contournant la vulgaire appellation de beat'em all.

On ne peut pas régler l'angle de la caméra à sa guise. Les angles proposés ne sont pas toujours les meilleurs.



Raziel se délecte des âmes de ses assaillants. Toujours avec autant de plaisir apparemment.



La télékinésie permet d'ouvrir des passages insoupçonnés. Elle sert aussi à éloigner ou rapprocher un ennemi.

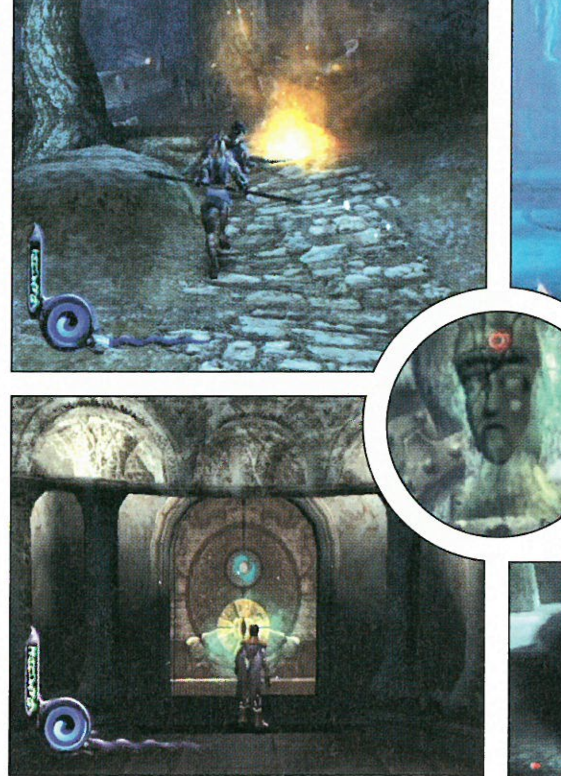
fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Crystal Dynamics
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de chapitres	15
Spécial	-
Existe sur	Xbox et PC

Mondes engloutis

Toute cette aventure commençait plutôt bien. Jouer alternativement avec Kain et Raziel procure un plaisir certain, augmenté par le fait que leurs mouvements sont similaires. On ne se sent pas trop perdu lorsque l'on joue avec l'un puis que l'on passe à l'autre. Mais on n'est pas à l'abri d'une petite bourde, comme oublier que Kain ne supporte pas l'eau, ce qui n'est pas le cas de Raziel. Rien d'insurmontable et on continue de se battre pour connaître enfin la vérité, l'ultime dénouement. On explore les lieux en long, en large et en travers. Une chose que l'on a pris l'habitude de faire dans les épisodes précédents. Sauf qu'avec la présence d'une caméra dynamique, on peine parfois à

Les décors, comme à leur habitude, sont souvent dans l'obscurité. Il faut toujours ouvrir l'œil.



Le passage du monde spectral au monde réel se fait à travers une tête de mort spectrale.

Les portes ne s'ouvrent que si le symbole correspondant a été trouvé, donnant à la reaver un pouvoir spécial. Logique.



Les ennemis prennent des formes diverses et variées. Les êtres de l'obscurité rappellent les spectres d'ICO ou de Heart of Darkness.

trouver son chemin. Ce choix de vue que l'on ne peut contrôler à sa guise a été fait par les développeurs de Crystal Dynamics pour accentuer le côté action de leur jeu. C'est du moins ce qu'ils m'avaient expliqué lors de ma visite dans leur studio. Mais ce système empêche d'avoir une vue panoramique des événements. On peut bien entendu utiliser la vue subjective, mais celle-ci s'avère limitée. Ajoutons à cela le fait que l'on passe plusieurs fois dans des environnements qui se ressemblent, et l'on commence un peu à perdre pied. Ce problème s'accentue dans le monde spectral, dans lequel tout est flou, les contours se mélangeant allègrement pour créer cet univers chaotique si singulier. Il est parfois nécessaire de réagir vite. Le tout premier niveau de Raziel est un véritable tour de force. Il faut réussir à coordonner ses mouvements tout en avançant limite à l'aveuglette. Un exercice frustrant. D'un autre côté, ce Legacy of Kain possède des qualités tant au niveau des graphismes que des animations des personnages, avec notamment les nouveaux pouvoirs et mouvements des deux vampires. On a donc les éléments positifs d'un côté et les négatifs de l'autre. On sent qu'il manque un petit quelque chose qui aurait nettement amélioré le gameplay. C'est comme si la greffe ne prenait pas. Cependant, à mesure que l'on enchaîne les chapitres, cette impression se modifie. C'est comme s'il fallait souffrir durant les quatre ou cinq premiers niveaux pour ensuite apprécier pleinement l'odyssée vampirique. Une attitude qui pourrait laisser sur le carreau ceux qui ne sont pas vraiment fans de la saga, ou qui se sont perdus dans les multiples rebondissements du scénario. Réussiront-ils à se consoler avec les combats ?

Mode combat

Les fans de la série n'auront pas besoin d'être convaincus. Il leur faudra progresser pour savoir ce qui se trame, de quelle manière les choses vont évoluer. Pour les autres, la compréhension du scénario semblera plus complexe, ce dernier étant l'aboutissement des quatre opus précédents. Les informations sont distillées avec parcimonie, au gré des rencontres que chacun des vampires fera, et suivant l'époque à laquelle ils évoluent. Les différents acteurs entrent en scène et l'on peut se sentir un peu perdu pour peu qu'on ne soit pas familier avec l'univers de Kain et Raziel. Il est toujours possible, au cours de la partie, de se repasser les cinématiques en sélectionnant les Chroniques des Ténèbres afin de comprendre dans quel imbroglio on a posé notre paddle. Et il est à tout moment possible de vérifier



L'emblématique Soul Reaver

Kain et Raziel progressent grâce à leur reaver et ses multiples dérivés (9 pour Kain, 5 pour Raziel). Celle-ci, qui ne se cantonne pas à une version dark ou light, se dote de pouvoirs spéciaux à utiliser lors des combats ; elle sert également de clé pour passer d'un portail à un autre. On apprécie vraiment le gameplay lorsque tous les différents pouvoirs sont acquis. Des combos plus efficaces peuvent en toute logique être mises en place en utilisant des éléments tels que le feu ou la glace. Des artefacts sont aussi à récolter tels des talismans de santé ou des runes pour augmenter la barre de télékinésie.

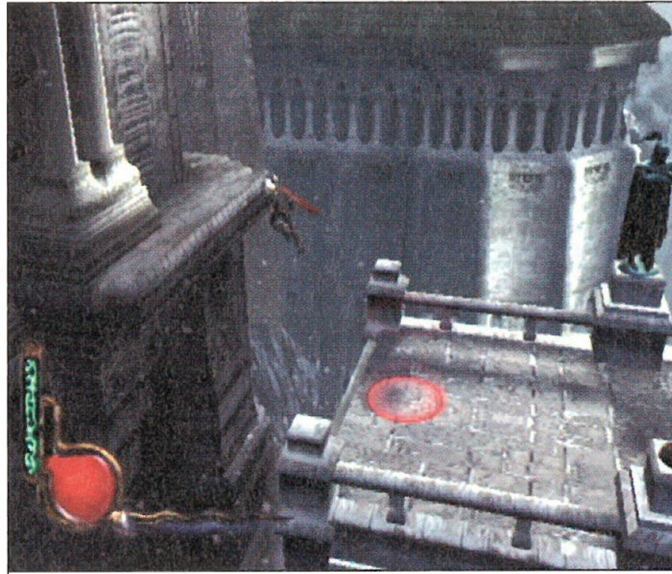
sa quête principale et les objectifs du niveau qui s'affichent un à un. L'histoire tissée autour du royaume de Nosgoth est fascinante et jongle avec des thèmes aussi intrigants que la trahison, le ressentiment ou la vengeance. Je ne prendrai d'ailleurs pas le risque de dévoiler trop d'éléments. Kain et Raziel doivent à chaque fois augmenter le pouvoir de leur reaver pour ouvrir un accès, un portail vers le chapitre suivant et déclencher des pouvoirs spéciaux. Côté combat, sachez que chacun des vampires a augmenté son art létal, qu'il soit rapproché ou éloigné. Leur force vient de leur capacité à utiliser leurs pouvoirs de télékinésie pour progresser en visant des objets distants ou allumer des feux afin de débloquer le mécanisme d'une porte et, bien sûr, « abuser » de leurs ennemis à distance. Les affrontements prennent ainsi peu à peu une tournure différente. Il sera utile de jongler avec les pouvoirs de la reaver de chaque vampire, pouvoirs organisés autour d'un thème, d'un élément ayant trait à l'histoire de Kain ou de Raziel... Une explication un peu floue, j'avoue, mais c'est à vous de découvrir au cours de la progression l'étendue des combos et pouvoirs spéciaux à mettre en place !



Kain développe ses pouvoirs et met en place différentes combos, ce qui rend le jeu de plus en plus agréable.



Un physique toujours aussi impressionnant qui ne semble pas être affecté par le poids de la modernité.



Kain peut effectuer ponctuellement et à certains endroits des sauts dignes d'un athlète participant aux J.O.

Defiance commence à la manière d'un simple beat'em all et ne prend son envol qu'à mi-parcours. Du coup, la fin arrive trop vite !

Le clash

Avant de se retrouver pour une confrontation prophétique, nos deux vampires vont devoir se faire les dents sur une large palette d'assaillants. Les attaques peuvent provenir de groupes dispersés, mais il est également possible de recevoir des flèches enflammées et isolées, ou des sorts à distance. C'est bien évidemment le sorcier de la bande d'attaquants qu'il faudra dégommer en premier car celui-ci peut augmenter les pouvoirs de ses équipiers ou leur redonner de l'énergie. Les combats évoluent au fil de la progression et user des pouvoirs qui nous sont attribués devient de plus en plus jubilatoire. Cinq mouvements spéciaux seront disponibles afin d'accroître la puissance des attaques. S'il n'est pas possible de parer une attaque, ce bémol est vite comblé par la vélocité des mouvements et le ballet aérien qui, à la manière d'un Devil May Cry, se met en branle lors des combats. Ces derniers représentent une des pierres angulaires du jeu, lui conférant une dynamique fort appréciable, mais qui alterne avec les phases toujours un peu pesantes des puzzles dont la recette commence légèrement à donner la nausée. Collecte des différentes reaver et ouverture des portes correspondantes. Écoute attentive de l'histoire et exploration des lieux. Heureusement que le scénario ne manque pas de rebondissements ! Kain et Raziel vont croiser sur leur chemin les principaux acteurs des épisodes de la saga, dont Moebius qui aura envers Kain cette phrase si juste : « Tu as lu les signes sans les comprendre. Tes illusions messianiques t'ont caché la véritable nature de Raziel. » On est tenu en haleine jusqu'au dénouement final. Quel est le véritable rôle de Raziel ? Quelles sont les ambitions de Kain ? Ne sont-ils pas victimes d'une manipulation, comme des pions que l'on utilise, que l'on déplace à loisir ? C'est désormais à vous de le découvrir.

Karine

Notes

15 Technique
Des ennemis à la pelle et cette caméra qui handicape souvent. Des ralentissements à signaler.

18 Esthétique
Toujours aussi beaux, les environnements évoluant au fil de la progression affichent plus de détails.



16 Animation
Les gestes des vampires peuvent manquer de fluidité, excepté pendant les phases de combat.



16 Maniabilité
Jongler avec les pouvoirs devient de plus en plus intéressant au fil de la progression.



17 Sons
Voix anglaises ou françaises identiques aux opus précédents. Des phases musicales magistrales.



14 Durée de vie
15 chapitres, avec un intérêt qui ne décolle qu'à mi-parcours. Il faut se donner du mal pour apprécier.



Plus
Le scénario.
L'esthétique.
Les combats.



Moins
Problèmes de caméra.
Progression linéaire.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Lors de ma visite, cet été, dans les studios de Crystal Dynamics, l'un des game designers a laissé entendre qu'un futur jeu pourrait mettre en scène les personnages de la saga Legacy of Kain dans un titre exclusivement réservé au combat. Info ou intox ? Un sixième épisode de la saga ?



Les victimes saignent abondamm à l'approche de leur trépas.

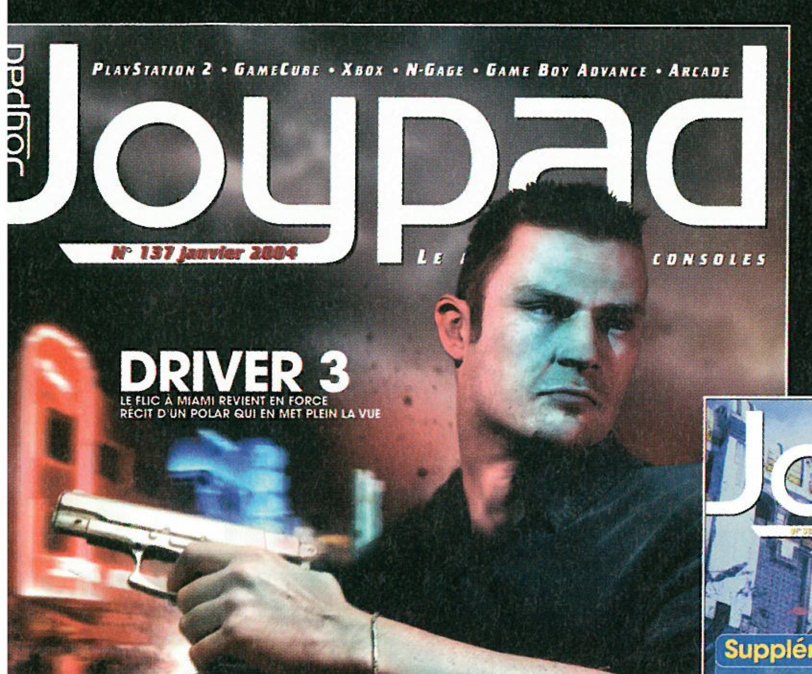
L'avis de Karine

Ce cinquième opus s'adresse avant tout aux fans, la complexité de l'histoire pouvant dérouter les néophytes. Le temps de développement supplémentaire octroyé n'a pas permis de balayer tous les défauts de réalisation, qui restent surmontables.

L'avis d'Angel

Ce nouveau volet de la saga démoniaque plaira sûrement à ses fans. En revanche, les autres lui reprocheront sa linéarité, les nombreux allers-retours que l'on est obligé de faire et une gestion des caméras bancale. Heureusement, le scénario béton rattrape le tout et permettra aux adeptes du vampirisme d'en apprendre plus sur les deux démons.

ABONNEZ-VOUS



Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois



+ son booklet

1 an (11 n^os^) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os^ + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

JP487

Nom : ______________________

Prénom : ______________________

Adresse : ______________________

Code postal : _ _ _ _ _

Ville : ______________________

Date de naissance : _ _ / _ _ / _ _

e-mail : ______________________

Téléphone : _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire

❑ CB n° _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Expire le : _ _ / _ _

Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Offre valable jusqu'au 30 avril 2004 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires.

Machine **Xbox** Genre **Infiltration**

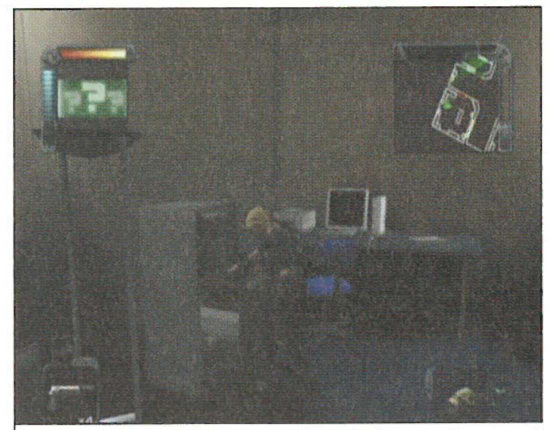


Rogue Ops

Passé les explorations avant-gardistes de titres comme Thief, Deus Ex ou Metal Gear Solid, l'infiltration est aujourd'hui un genre bien codifié. C'est pourquoi il subit les assauts de développeurs peu inspirés mais prêts à en découdre, comme en témoigne Rogue Ops, la dernière compile de Bits Studios.

Comme alléchés par l'aura dévastatrice dont bénéficia Lara durant la seconde moitié des années 90, nombre de développeurs préfèrent aujourd'hui le postérieur rebondi d'une héroïne bien en chair aux pectoraux indestructibles d'un crétin tout en muscle. Dernier représentant de la parité intéressée, Rogue Ops joue l'infiltration sexy tendance poufiasse et le pâle clone de Nikita qui nous est proposé n'aurait pas dépareillé au casting d'un college-movie de seconde zone. Voici donc la blonde Nikki, donzelle surentraînée et bien décidée à en découdre avec le cerveau criminel du moment, dont ma mémoire défaillante ne saurait dire, pour l'heure, s'il est originaire des pays de l'Est ou du Moyen-Orient… tout autre origine étant de toute façon des plus improbables. Je vérifie… Pays de l'Est. Bon. On se fout de nous, là.

Résumons : une super espionne décolorée à la démarche chaloupée et un super vilain néocommuniste pour un super jeu d'infiltration à la ricaine. Ce test s'annonce très mal. On prend le tunnel sous la Manche. Direction l'Angleterre, patrie de Bond.



Bon, à l'origine, le jeu vaut 6, mais je me suis arrangé avec Nikki pour faire disparaître mes notes de frais.

Un moment de faiblesse et c'est la mort assu
Nikki dans un hommage appuyé à Mission Impossi





Nikki dans un hommage appuyé à Tenchu III.

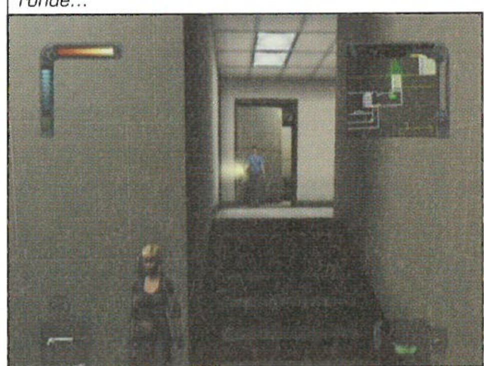
Quelques taxis plus tard

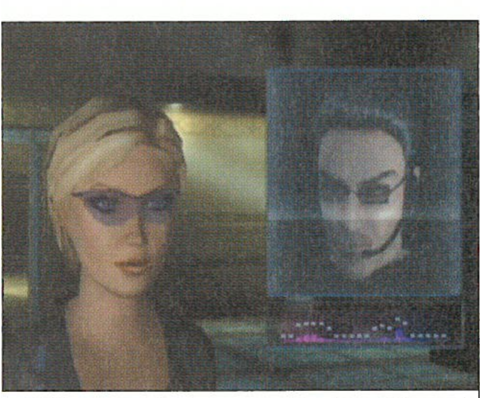
Pénétrons l'intimité des studios de développement de Bits Studios. Hop, crochetage réussi. Farfouillons un peu sous les cartons de pizza, ignorons l'odeur de cendrier froid et jetons un coup d'œil alentour. Premier indice : au mur, un poster de Kojima… Intéressant. Soulevons discrètement le *Famitsu* de novembre : un Tenchu, je l'aurais parié. Enjambons les canettes de Coca jusqu'au bureau du chef de projet. Son fond d'écran ? Ce bon vieux Sam Fisher, avec sa mâchoire indestructible et son regard bovin de gentil Texan. Et cette Saturn ronronnant dans la salle de test. Qu'a-t-elle sous le capot ? Tiens, un Panzer Dragoon… Bizarre… Mais à ce stade, on peut déjà tirer quelques conclusions. Nourri au biberon des grands classiques de l'infiltration, Rogue Ops vit dans l'ombre de ses inspirations : le codec, les thermal goggles et les stealth kills sont autant d'emprunts identifiables au premier coup d'œil. Usant d'une mécanique tout droit sortie du petit Solid Snake illustré, le titre rejoue les grandes scènes du cadavre à planquer dans l'armoire, de la chaudière percée qui révèle les alarmes laser et des lampes à exploser. Pour un peu, je vous laisserais presque deviner tout seul les possibilités offertes par le titre. Allez, on tente le coup. Toi au fond ? Oui, oui, on retrouve les spy-cams de Perfect Dark. La demoiselle à gauche ? Bien vu, on se faufile par les bouches d'aération. Le petit rouquin, là-bas ? Évidemment qu'on snipe ! Tiens, tu l'auras mérité ton taquet ! Répète après moi : « Je vis dans un monde post-Golden Eye. »

fiche technique

Éditeur	Kemco
Développeur	Bits Studios (Angleterre)
Genre	Infiltration
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	8
Spécial	Rien, justement
Existe sur	PS2 et GC

Adieu petit garde, tu entames ta dernière ronde…





Nikki dans un hommage appuyé à Metal Gear.

Conduits d'aération, cadavres dans le placard, snipe en pagaille, spy-cams : Rogue Ops ! Un max de tubes, bientôt dans ta console !!! (59 euros prix conseillé)

POW ! KA-POW ! Nikki dans un hommage appuyé à Batman et Robin.

Salissant mais efficace. Nikki dans un hommage appuyé à Serious Sam.

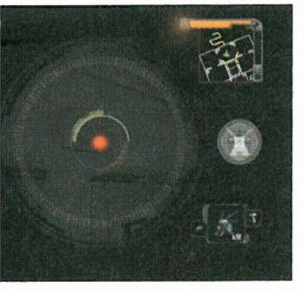
Le sympathique retina-scan. Nikki dans un hommage appuyé à Minority Report.

Idéal contre la gueule de bois

À bien y regarder, l'approche de Bits Studios est louable. Car si leur bébé peine à surprendre, on n'a pas grand-chose d'autre à lui reprocher. Chaque nouveau niveau voit l'attirail de Nikki s'étoffer un peu plus, et le titre varie les situations avec bonheur. Certes, il énerve parfois par son côté Die & Retry, mais c'est là une faiblesse inhérente au genre. Ne vous attendez tout de même pas à une difficulté insurmontable : les efforts de réflexion sont rares et le vieux routard du spy-sim progressera dans l'aventure comme on joue ses gammes, dans une torpeur doucereuse et apaisante. Ce que le jeu retire d'un côté, il le redonne de l'autre : les temps de réaction de vos ennemis sont assez longs et les headshots faciles à placer, mais le titre est chiche en munitions et vous ne couperez pas à l'épreuve peu ragoûtante de la fouille de cadavre. De même, les pièges sont la plupart du temps fatals et une erreur de jugement dans vos pas à travers une toile de lasers de sécurité enverra Nikki rejoindre le paradis des espionnes Barbara Gourde. Mais les points de sauvegarde à travers les missions sont intelligemment espacés et vous ne vous retrouverez pas à traîner la patte pour reprendre l'aventure. Bref, Rogue Ops est un titre équilibré, un petit plaisir simple et fort digeste. Reste un point qui mérite d'être signalé : un recours aux scripts nettement supérieur à la moyenne. Si une mission possède souvent plusieurs embranchements, ceux-ci sont parfois imposés au joueur comme une punition. Citons l'exemple de ce soldat qui, si vous ne parvenez pas à le tuer à temps, court s'enfermer dans un bureau, vous obligeant à faire un long détour avant de pouvoir progresser dans l'aventure. On est loin d'un Deus Ex et l'effet de couloir se fait sentir. Tiens, je comprends mieux cette histoire de Panzer Dragoon...

Là où MGS2 jouait le concept-album mégalo, où Splinter Cell enchaînait les prouesses techniques (parfois lourdingues) à la Malmsteen/Vai/Satriani, Rogue Ops enclenche le mode compile et prie très fort en attendant le jackpot. Alors, à votre avis, ce best of de l'infiltration, sans véritables inédits, sans morceau caché, peut-il faire un carton en ce début d'année 2004 ? Allez savoir. Je pense que c'est possible. Mais seulement si Nikki meurt étouffée dans son vomi.

Tristan





Le vanity de l'espionne moderne

Au programme, des mouches espionnes à 10 millions de dollars pièce, bien utiles pour aller fureter dans les systèmes électroniques et désactiver les caméras de surveillance. Citons également les lunettes à vision thermique, qui permettent de distinguer la silhouette de vos adversaires à travers les murs ou encore le scanner rétinien qui vous force à locker l'œil torve de vos adversaires. Bref, excepté l'absence incompréhensible des Artemia Salina, des pois sauteurs du Mexique et de la machine à œufs carrés, le quota est respecté.



Notes



13 Technique
Rien de très impressionnant, mais aucun bug majeur ou problème de frame-rate n'est à déplorer.

12 Esthétique
Des environnements inégaux et une esthétique générale sans grande personnalité.

13 Animation
Des anim' honnêtes, tout ce qu'il y a de plus classique.

15 Maniabilité
Nikki est parfois un peu raide dans ses déplacements et les icones contextuels un peu capricieux.

13 Sons
La musique s'emballe lorsque vous êtes découvert. Bruitages acceptables et voix françaises peu convaincantes.

15 Durée de vie
Les 8 missions sont assez longues et devraient vous tenir en haleine une bonne quinzaine d'heures.



Plus
Un jeu équilibré.
Les gadgets.
La variété d'action.



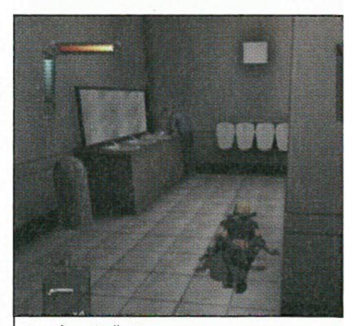
Moins
Die & Retry.
Pas très original.
Techniquement moyen.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les Artemia Salina de l'encadré vous rappellent quelque chose ? Dans mes bras, fan de Pif Gadget ! Je te donne rendez-vous sur www.pif-collection.com/accueil.htm pour fomenter avec nous la nouvelle révolution. Debout, les damnés de la terre ! Debout les damnés de la faim !



Les toilettes : une source d'inspiration inépuisable pour les développeurs de spy-sim.

L'avis de Tristan

Peu surprenant mais fort sympathique, Rogue Ops est un amuse-gueule parfait pour les fanatiques de l'infiltration, entre deux Metal Gear Solid ou Splinter Cell. Un titre amusant et pas prise de tête. Je dis oui !

L'avis de Julo

Rogue Ops est complet, bien équilibré et franchement plaisant à jouer. Ce qu'il lui manque, finalement, c'est juste une personnalité... On joue sans vraiment s'investir, mais sans s'ennuyer non plus. Les bouffeurs de jeux d'infiltration auront de quoi s'amuser en tout cas.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Whiplash

Un jeu peut procurer de multiples émotions. Éprouver de la joie ou de la peur, se laisser envahir par une grisante sensation de vitesse ou happer par la magie d'un récit... Mais devenir complètement hystérique, ça c'est nouveau !

Infiltration, baston, exploration, destruction, réflexion et ron et ron petit patapon. Whiplash est un titre qui fleure bon le politiquement incorrect et que l'on peine à ranger dans un genre bien précis. Le coup du lapin, traduction littérale de Whiplash, s'apparente à cette douleur qui vient se loger dans la nuque lors d'un choc, ressentie le plus souvent en voiture. Une sensation violente, une douleur mesquine qui peut cacher d'autres traumatismes. Whiplash n'est pas une métaphore sur la brutalité et n'en fait certainement pas l'apologie. Pourtant, dès les premières minutes de jeu, on se laisse envahir par l'ambiance ultra speed qui s'en dégage. Aaaah ! Tout péter ! Chaos, anarchie, vous allez tous crever les laborantins tortionnaires capitalistes !

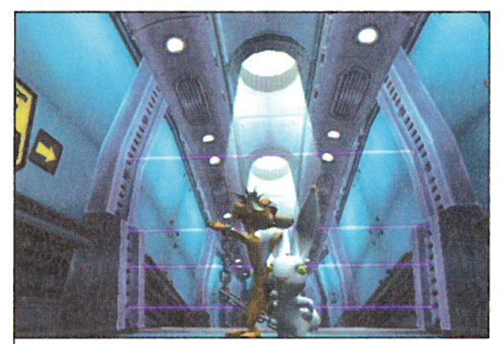
Les coups du lapin

Redmond et Spanx furent sans doute un jour de charmants petits animaux, bien avant qu'ils n'atterrissent dans un énorme laboratoire, Genron, spécialisé dans des inventions crétines comme tester l'adhérence d'un hamster sur un mur. L'esprit décalé cher à la Warner et à ses Looney Tunes est ici bien présent. On se fait très mal, mais c'est pour de faux, pour un effet comique plus marqué. Ce qui permet d'orienter le gameplay aux frontières du gore. Redmond le lapinou a subi une large gamme de tests qui l'ont rendu indestructible. Lapinator est enchaîné bien malgré lui à Spanx, la fouine que l'on dirige. Cette dernière ne va pas se gêner pour faire subir à son compagnon d'infortune des atrocités et des mutilations telles que le gonfler à l'hélium pour en faire un ballon et ainsi atteindre des sphères insoupçonnées, ou encore l'utiliser tel un harpon sur des socles électrifiés, le transformer en boule de feu ou en glaçon et bien d'autres choses tout aussi agréables. Du coup, l'exploration des longs couloirs du labo devient moins linéaire. Un peu de furtivité pour éviter les lasers et les gardes. Et tout une clique d'ennemis robotisés dont il faudra se défaire en utilisant les attaques pour le moins originales que notre drôle de duo peut mettre en œuvre. Des combos destructrices seront indiquées par une voix mystérieuse, un employé du labo qui aide les deux fugitifs et leur dévoile les missions principales. Outre libérer les animaux de Genron, vous serez convié à saccager allégrement les installations, une expérience pour le moins jubilatoire. Ça permet aussi de se défouler lorsque l'on coince sur une phase du jeu. En effet, une belle part est laissée à l'initiative et consulter la map devient plus que vital pour s'y retrouver dans les entrelacements du labo. L'utilisation de l'environnement est ici quasi optimale. On ne peut pas accéder immédiatement à tous les niveaux d'une même pièce ; il faut trouver un moyen d'accéder à l'endroit voulu par des chemins de traverse.



Spanx effectue toutes sortes de mouvements. Galoper sur les rambardes est un exercice qu'il affectionne.

L'I.A. des ennemis n'est pas des plus poussées, mais la variété compense cette lacune.



L'absence de combinaisons high-tech et de lunettes à vision nocturne n'empêchera pas nos deux héros de franchir les radars.



Détruire les installations fait perdre de la valeur marchande du labo. Un nombre indique le montant des dégâts infligés.



fiche technique

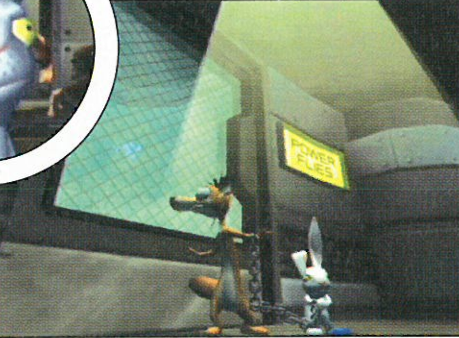
Éditeur	Eidos
Développeur	Crystal Dynamics
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de pièces	12
Spécial	-
Existe sur	Xbox et PC

Sous couvert d'une bonne action, on fait subir au petit lapin les pires atrocités



Une map en 3D avec couleur et tout et tout. La classe. Mais c'est un peu le cafouillis pour s'y retrouver.

Attention, hélicoptère ! On dirige Spanx la fouine, mais pas le petit lapin.



Les mouches électriques indiqueront le chemin à suivre. Il ne faut surtout pas les perdre de vue !

Tronches de cake

Un autre point positif du titre réside dans les expressions phénoménales des deux protagonistes. Leur tronche d'ahuri shooté à la caféine est irrésistible. Redmond parle beaucoup et ne manque jamais de se plaindre des traitements que lui fait subir son acolyte. Les vannes fusent, aidées par des situations grotesques et improbables. Whiplash parvient à créer un petit univers comique et attachant. Le duo est toujours en mouvement et Redmond traîne parfois la patte pour suivre son compagnon. Les phases de combat et de destruction sont les plus speed, entraînant dans leur sillon de nombreuses chutes de frame-rate. Les défauts de réalisation sont assez nombreux mais pas très gênants : collisions brouillonnes, vues caméra pas optimisées, I.A. des ennemis limitée. Des problèmes apparemment récurrents chez Crystal Dynamics ces derniers temps puisque l'on retrouve le même type de difficultés sur LoK: Defiance. Sauf qu'on les tolère plus facilement ici. Whiplash fourmille d'idées, pas toujours bien exploitées certes, mais qui confèrent au gameplay une fraîcheur inattendue. Diriger un lapin gonflé à l'hélium n'est pas chose aisée. Celui-ci se dégonfle lorsqu'il heurte un obstacle. Whiplash possède une dose suffisante de réalisme pour le rendre cohérent, tempérant ainsi avec la folie furieuse du reste du jeu. Il sera notamment possible d'utiliser un canon dont les munitions ne sont autres que des poules. Du grand n'importe quoi ! Se laisser divertir, être surpris par un titre ultra décalé n'arrive pas très souvent. Saluons donc l'équipe de Crystal Dynamics qui s'est bien lâchée sur ce titre et qui réussit à nous faire marrer. Et si la prochaine fois ils pouvaient débloquer un peu plus de crédits pour peaufiner leur titre, on n'en serait que plus ravi ! Ces derniers sont parvenus à créer des personnages charismatiques que l'on est immédiatement prêt à aider, libérant au passage les animaux soumis à de multiples tortures. L'humour fait partie intégrante de l'aventure. Il n'est pas rare de croiser au détour d'un couloir une créature saugrenue comme une souris chevauchant une araignée mécanique électrifiée. Des rencontres impromptues, des situations improbables qui nous poussent à raisonner différemment. Le hic, c'est que l'on peut buter sur une broutille. Des mouches électriques seront là pour nous montrer la voie, il suffit de les libérer et de les suivre. Mais bon, on peut aussi consulter la map...

Karine

Notes

15 Technique
Des défauts mineurs qui auraient pu être gommés et qui sont tout de même frustrants.


16 Esthétique
Surprenant ! Chaque section du labo possède ses propres caractéristiques. Très jolies d'ailleurs.


17 Animation
Des expressions faciales convaincantes pour un effet comique imparable !


16 Maniabilité
Les mouvements s'enchaînent intuitivement. Les caméras doivent être orientées et ça c'est assez lourd.


15 Sons
Excellents dialogues. Une musique qui agrémente harmonieusement les phases speed du jeu.

14 Durée de vie
Qui dit jeu speed, dit durée de vie trop courte. Les épreuves n'étant pas insurmontables, on arrive au bout trop tôt.


Plus
Duo comique.
Missions débiles.
Ambiance de ouf.


Moins
Réalisation défaillante.
Ambiance de ouf.

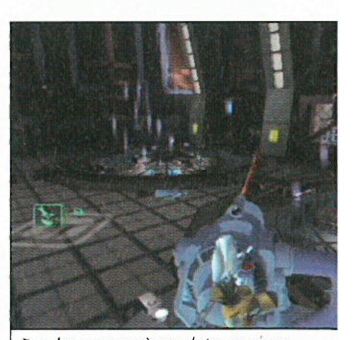

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Objet ludique difficilement identifiable, Whiplash vient mettre son grain de folie chez Eidos et réussit à faire bonne figure face à des titres phare comme Legacy of Kain, Hitman ou Deus Ex. Un titre qui n'est ni une suite, ni lié à une licence, c'est plutôt rare de nos jours !

Les animaux libérés se joindront à Redmond et Spanx pour tabasser leurs tortionnaires.





Le canon à poulets pourra heurter la sensibilité de certains. Non, je plaisante là...

L'avis de Karine

Enfin du neuf niveau gameplay ! De bonnes idées, un univers décalé très drôle et des personnages charismatiques font de Whiplash un jeu atypique mais rafraîchissant. Dommage que la réalisation n'ait pas été plus peaufinée.

L'avis d'Angel

Même si la réalisation est très loin de la perfection, Whiplash s'en tire super bien grâce à son gameplay original, son humour décalé et, surtout, au charisme de ses personnages. L'idée de la fouine qui martyrise le lapin de Tchernobyl pendant tout le jeu est juste géniale. J'en prendrai pour un dollar !

Machine **PlayStation 2** Genre **Action délirante**

I-Ninja

Petit, nerveux, chahuteur, débile, mais aussi furieusement varié et délicieusement délirant, I-Ninja surprend. Loin des graphismes soignés et de la profondeur ultra peaufinée d'un Jak II, ce p'tit ninja qui ne ferait peur à personne nous renvoie aux origines du jeu. À l'époque, c'était p't'être moche, mais qu'est-ce qu'on s'marrait…

Tain, 20 ans déjà ! Yes, voilà près de 240 longs et poussiéreux mois qu'Argonaut Software traîne sa lourde carcasse dans l'univers coloré du ludo-numérisme. Presque un quart de siècle bien occupé à forger des chefs-d'œuvre tels que le Super FX ayant permis de donner vie à StarFox sur Super Nintendo (1993), et d'autres passages plus contestables avec l'arrivée poussive de Croc (1997) ou la délicieusement fantomatique création de Malice (2001) servant de démo technique à la Xbox avant de sombrer dans l'oubli le plus abyssal. Pourtant, alternant entre joie et cruelle désillusion, Argonaut a toutefois su traverser les années avec philosophie. Touchante attitude qui pourrait bien étonnamment porter ses fruits grâce à I-Ninja. Kékécé ? Oh, rien de spécial, juste une quête identitaire sur l'acceptation de soi censée délivrer un message numérique brassant les références. Ainsi, arc-bouté entre la doctrine juste et droite de Lao Tseu et la ligne claire de Miyamoto Musashi, I-Ninja vous entraînera… dans un p'tit jeu furieusement débile, résolument second degré. L'honneur et l'éthique de ces assassins de l'ombre volent ici en éclats dès la première séquence. Un peu roquet, un peu tout fou et visiblement possédé, notre héros à grosse tête saute partout et va malencontreusement pourfendre son Sensei, non pas façon puzzle, mais plutôt méthode Ginsu 2000. En clair, c'est la méga cata dès le début et c'est tant mieux…





À l'intérieur d'un gigantesque mécha, vous allez distribuer les pains avec conviction. Vive Goldorak !



En sous-marin, vous serez comme un poisson dans l'eau. La variété des missions confère un dynamisme rare à I-Ninja.

Petit, mais costaud

Depuis mon enfance et mes premiers petits Pimousses fondants, on m'a toujours appris à me méfier des mélanges. Il paraît que c'est indigeste et que ça brûle le ventre. Oui, il paraît. Sauf que là, I-Ninja jouant les apprentis sorciers et tentant le milk-shake ultime, il va bien falloir que je trempe ne serait-ce qu'une lèvre. D'entrée, c'est un peu la fête à l'inspiration. De Shinobi, pour les courses sur les murs, à Monkey Ball, pour les séquences de roulé-boulé sur une sphère, en passant par les combats de robots géants rappelant le bon vieux Goemon (et le design de *Goldorak* !), sans oublier les grinds de l'extrême et autres montagnes russes made in Sonic… ouchi mama, il y a de tout. Argonaut a même poussé le vice en succombant à la très tendance appellation « i-kekchose » (iPod, i-Mode… I-Ninja). Ça ne sert à rien, certes, mais c'est assumé donc tout va bien madame la marquise. En fait, I-Ninja arrive comme une heureuse alternative à la vague des jeux de plate-forme/action mêlant une pléiade de genres. Ainsi, attention, inutile de s'acharner sur le scénario épais comme du papier bible, il ne sert que de prétexte à une avalanche de situations comiques, et surtout furieusement ludiques. Ici, on est loin d'un



Débile oui, mais bien entraîné, le ninja dispose d'une large palette d'actions… comme le katana hélicoptère ! Classe.



Certains duels au sommet vous feront combattre dans l'espace. Un concept volontairement « space ».

fiche technique

Éditeur	Namco
Développeur	Argonaut Games (Angleterre)
Genre	Action délirante
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
…re d'environnements	5 mondes
Spécial	Un gameplay spécifique par niveau !
Existe sur	Xbox et GC en version US

Moi, fier Ninja

Il a beau être petit et tête brûlée, Ninja (c'est son nom !) va devoir acquérir de nouvelles ceintures, symboles vestimentaires et honorifiques de sa progression. À chaque fin de niveau, vous obtiendrez donc un Dan supplémentaire, et si vous avez réalisé une vraie perf' (nombre de pièces collectées, de combos effectuées, etc.), vous pourrez même étoffer votre équipement en obtenant des lames toujours plus effilées. Et ça, tout de suite, c'est la grande classe...





Jak II, on va droit à l'essentiel : des missions, un gameplay spécifique et des Dans à collecter pour progresser. Autant l'avouer, c'est ultra basique... mais plutôt efficace. Pas de prise de tête, pas d'objets mystérieux à trouver (juste des pièces et des bonus), pas de cinématiques à subir, du jeu, du jeu, rien que du jeu. Du fun aussi. En clair, « l'aventure » parvient à insuffler de nouveau un peu d'insouciance et de fraîcheur au genre. Ce qui ne veut pas pour autant dire que le jeu est creux. Loin de là.

Back to the roots

Il faut bien comprendre le propos d'I-Ninja : multiplier les manières de s'amuser. Votre héros peut donc réaliser de nombreuses actions (courir sur les murs, prendre de l'élan dans des half-pipe, s'agripper à coups de grappin, combattre en se servant d'un katana, de shurikens ou de fléchettes, enchaîner les combos, etc.). Oui, le héros est un super actif qui bondit partout avec une aisance proche de celle du Prince de PoP. C'est dire. La prise en main ne pose aucune difficulté, malgré des angles de caméra pas toujours optimaux, mais c'est l'un des rares réels reproches (avec les musiques juste catastrophiques !). Alors bien sûr, par moments, certaines séquences pourront paraître un peu longuettes. Je pense principalement aux interminables phases de shoot, voire au combat de méchas un tantinet répétitif à terme. Bien sûr. Mais à nouveau, plus qu'un problème de rythme, mieux vaut y voir une sorte d'hommage aux jeux qui ont bercé l'enfance de nombreux joueurs. I-Ninja, c'est une production « à l'ancienne », DJ Abdel en moins. Ce genre de jeu qui aime faire durer l'expérience afin de la rendre presque hypnotique, qui force à shooter des vaisseaux pendant dix bonnes minutes en les voyant se décomposer au fur et à mesure. La old school touch, men. L'humour se veut aussi parfois « non-sensique ». Le ninja héros s'appelle « Ninja ». Son sensei répond au doux nom de « Sensei ». Et puis il y a l'ambiance générale qui, volontairement, ne rappelle pas du tout l'atmosphère recueillie des cerisiers en fleurs nippons. Ici, on se balade à la plage, dans un complexe ultra futuriste, dans une jungle luxuriante... Encore plus farfelu, Ninja peut utiliser des tourelles de tir ou des lance-roquettes. Je vous le confirme, ça part dans tous les sens... mais c'est drôle et jouable, donc inutile de s'en plaindre. Pas profond pour un sou, I-Ninja parvient à séduire par son rythme éreintant, la surprenante diversité de ses phases de jeu et son ambiance résolument débile. Avec Maximo vs Army of Zin, voilà un autre titre misant volontairement sur des rouages old school, parfois un peu lourdingues, mais finalement gentiment divertissants. Un p'tit jeu, certes, mais un vrai bon moment, sans chichi et poudre aux yeux. Ça change...

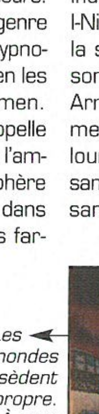
Gollum

Après un début d'aventure très technologique, les environnements finiront par devenir sensiblement plus bucoliques. Plus « ninja-esques » surtout...



Malgré les apparences, il est possible de sortir d'impressionnantes combos.

P'tit jeu, mais maxi fun

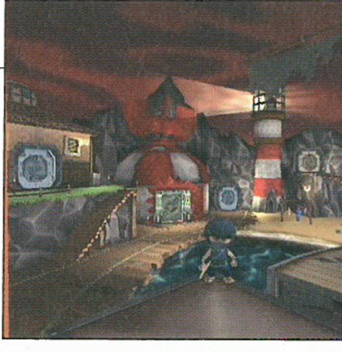




Les séquences « à la Monkey Ball » requièrent une attention et une précision de tous les instants. Pressure time !



Les 5 mondes possèdent un style propre. À vous de naviguer dans ces zones pittoresques à la recherche de vos futures missions. Classique, mais efficace.



Comme tout ninja qui se respecte, vous posséderez un précieux grappin. Plus original, vous pourrez grinder sur certaines surfaces !

Notes



Technique
La PS2 ne devrait pas trop s'éreinter tant la réalisation se révèle minimaliste.



Esthétique
Le look des ninjas fait sourire. Certains décors possèdent une bonne ambiance, mais rien de transcendant.



Animation
Défilement fluide, courses du ninja parfois délirantes et attitudes bien débiles. Pas beau, mais rigolo.



Maniabilité
Malgré l'abondance de gameplay différents, la prise en main ne souffre d'aucune difficulté majeure. Classe.



Sons
Musiques « pourrissimes », il faut le reconnaître. Sorti de ça, les bruitages « Bruce Lee-style » font sourire.



Durée de vie
5 univers comprenant près d'une dizaine de missions chacun, il y a aura de quoi faire...



Plus
L'incroyable variété des situations.
La nervosité du gameplay.
L'humour décalé.



Moins
Techniquement assez dépouillé.
La caméra perfectible.
Les musiques cauchemardesques.



Note d'intérêt

Plus loin...

Si I-Ninja est bien sorti sur GC et Xbox aux États-Unis, en Europe, son destin devrait rester lié à la PS2. En effet, Namco aurait signé un deal de distribution exclusif avec Sony C.E.E... et à l'image de kill.switch (aussi made in Namco), chez nous, I-Ninja squattera la PS2 et rien d'autre ! C'est ça la loi du marché.

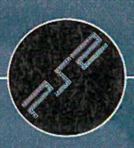
L'avis de Gollum

Il faut prendre I-Ninja comme il est : un p'tit jeu. Ce n'est donc clairement pas ce titre qui vous laissera d'impérissables souvenirs de grandes épopées ludiques. Non. En revanche, son gameplay ultra varié et accrocheur, mêlé à un humour déroutant, vous garantira de bonnes heures de fun. N'est-ce pas là l'essentiel ?

L'avis d'Angel

I-Ninja fait partie de ces jeux simplistes et sans prétention qui vous feront passer un bon moment devant la télé. Son gameplay multiple ainsi que l'univers dans lequel évolue notre ninja font oublier ses quelques défauts de réalisation. Un très bon p'tit jeu en somme, qui ne vous prendra pas la tête.

Machines **PlayStation 2 et Xbox** Genre **Plate-forme**





Sonic Heroes

Quoi de mieux que d'entamer l'année avec un Sonic ? Enfin, ça c'est en théorie, parce qu'au final, dans la pratique, pour profiter du titre, il faut nécessairement s'acheter quelques tablettes de Tranxen. Si, si, je vous assure.

Des clés qui traînent un peu partout dans les niveaux vous permettront de débloquer certaines choses.





Le parapluie de Mr Big lui permet de flotter un moment en l'air.

Aaahhhh, je me souviens encore, il y a tout plein d'années, je déballai le premier Sonic sur MegaDrive. Quelle baffe technologique pour l'époque ! Les scrollings, la musique, la maniabilité parfaite… Tout ça me fait encore rêver. Depuis, le lifting à la sauce 3D a changé bien des choses. Je dois dire que malgré la débauche d'énergie des Sonic Adventure 1 et 2, je n'ai jamais réellement retrouvé ce qui m'avait plu chez Sonic à l'époque bénie de la 2D et des sprites. C'est probablement assez rétrograde de dire ça, mais je l'assume. Cela dit, ça ne m'empêche pas d'être excité comme une puce à chaque fois qu'on reçoit un nouveau volet à la rédac'. Cette année, c'est Sonic Heroes qui s'y colle et qui, pour la première fois de l'histoire, est destiné à sortir sur toutes les plates-formes du monde (même si la mouture GC prend du retard…), y compris sur PC. Si le genre est toujours le même (hélas, serais-je tenté de dire), l'approche est un poil différente. On dirige non pas un seul personnage, mais toute une escouade composée de trois héros, chacun possédant un rôle différent.

Le grind est une discipline habituelle dans les Sonic.





La fin du niveau est toujours symbolisée par un anneau géant. Certaines choses ne changent pas.

I am a Sonic fan

Quatre équipes sont disponibles en début de partie. Chacune possède un scénario propre, même si ce dernier tient sur un confetti. Bien évidemment, les personnages diffèrent entre chaque team, mais on retrouve toujours des caractéristiques communes. Dans chaque équipe, il y a un personnage qui court super vite, un autre qui peut accéder à des endroits élevés en volant un court instant et enfin un dernier spécialiste de la baston. Donc voilà, le principe de base, c'est qu'il faudra constamment jongler de l'un à l'autre afin de se sortir le mieux possible d'une situation donnée. Pour le reste, il faut avouer que l'on retrouve les bases d'un Sonic : de la plate-forme somme toute assez banale. On remarque néanmoins un level design vraiment chiadé qui a dû demander un boulot hallucinant. C'est bien simple, pour aller

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sonic Team (Japon)
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1 (2 en mode Battle)
Niveaux de difficulté	1 (+ 1 à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (3 blocs)
Nbre de missions	14
Spécial	Son Dolby Digital
Existe sur	Bientôt sur GC

Dans le château hanté, on croisera souvent des potirons maléfiques. Quelle originalité !

Voici un checkpoint. Mieux vaut ne pas le rater.

Le Team Blast qui permet de vider l'écran de tous les ennemis varie selon les équipes.

La série des Sonic commence à chuter dangereusement !

d'un bout à l'autre d'un niveau, il faut, dans le meilleur des cas, au moins cinq minutes. Et encore, ça c'est en speedant comme un malade. Le tout est composé des habituelles rampes et loopings qui permettent de foncer dans tous les sens, des bumpers qui nous expédient en l'air... Bref, le lot habituel.

Bugfest !

Le problème, c'est qu'il est aussi livré avec les bugs qui vont avec. Ça me fait mal de le dire, mais Sonic Heroes en est truffé, ce qui, hélas, devient aussi une constante dans les jeux dédiés au hérisson (Sonic Adventure 2... au secours !). On se retrouve donc avec une maniabilité à la limite du supportable. Prendre en main Sonic ou tout autre perso rapide, sur une passerelle étroite, c'est s'exposer à chuter et perdre bêtement une vie. Dans ce genre de situation, il devient presque nécessaire de prendre possession d'un autre personnage pour parer à ce problème. De même, on a encore droit à des murs que l'on traverse, ainsi qu'à une gestion des sauts, très, mais alors très approximative, ce qui, pour un jeu de plate-forme pure, fait vraiment tache. Résultat, on perd plus souvent à cause de ces nombreux défauts qu'à cause de la difficulté du jeu en elle-même.



Les 4 équipes au grand complet. À noter que le niveau de difficulté varie selon celle que l'on choisit.

Les modes de jeu

Outre le mode Histoire, on dispose d'un mode Défi dans lequel on doit refaire les niveaux dans le temps imparti, ainsi qu'un mode Battle qui permettra d'affronter un autre joueur. Néanmoins, pour les débloquer, il faudra nécessairement passer le mode Histoire afin de récupérer les emblèmes nécessaires. Pour cela, un conseil, commencez par le scénario le plus facile, celui d'Amy, avec lequel on termine le jeu sans trop de problème.

Ça craint. Du coup, les 14 niveaux (plus les affrontements contre les boss) pourraient se boucler rapidement, mais on passe son temps à recommencer inlassablement à cause d'un saut inopportun. Croyez-moi, il n'y a rien de plus rageant ! De plus, il faut bien avouer qu'une fois que l'on a bien saisi le fonctionnement de l'équipe, le titre devient très linéaire et on enchaîne les niveaux sans réelle excitation. Enfin, graphiquement, ce n'est pas moche, non, mais on ne peut pas dire que cela soit phénoménal non plus. Heureusement, les animations sont ultra rapides, tout en gardant un frame-rate constant quasiment en toutes circonstances. Mais non, définitivement, on peut chercher des points positifs pendant des heures pour rattraper le coup, les points négatifs prendront toujours le dessus. Au final, le titre est passé de bonne surprise de l'E3 à déception de ce début d'année.

Angel



Notes


14 Technique
Rien de particulier à noter, c'est juste moyen.


16 Esthétique
Le look Sonic marche toujours grâce au design de ses persos bien délires.


16 Animation
Comme d'hab', ça va à 2 000 à l'heure et le frame-rate supporte le coup.


7 Maniabilité
Manipuler le perso rapide est un cauchemar, mieux vaut prier avant de faire un saut... Bref, ça craint.


12 Sons
Mouais, le hard-rock japonais, c'est pas mal, mais bon... En revanche, les voix des persos sont sympas.

14 Durée de vie
Si on arrive à surmonter les bugs, ça va encore, mais j'en connais qui laisseront tomber avant.

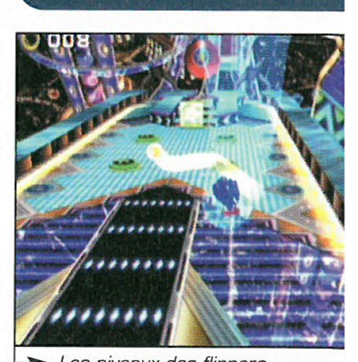

Plus
Les animations.
Le système d'équipe.


Moins
Les nombreux bugs.
La maniabilité.
Les caméras.


5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Ça n'a rien à voir, mais je viens d'apprendre que mon coffret anniversaire des 10 ans de Sonic, distribué par Sega en édition limitée à l'époque de Sonic Adventure 2 et que je gardais précieusement, ne vaut rien. Il est dispo sur Liksang.com à moins de 9 euros. Ouais, je suis bien dég'.



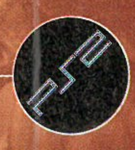
Les niveaux des flippers sont un vrai calvaire en termes de maniabilité.

L'avis d'Angel

J'en connais chez la Sonic Team qui, pour 2004, devraient prendre la résolution de ne plus sortir de titre aussi buggé et aussi peu maniable, surtout lorsqu'il s'agit d'un Sonic. Sans déc', ça faisait longtemps que je ne m'étais pas tapé de telles crises de nerfs sur un jeu. Je suis déçu, déçu, mais déçu... À un point...

L'avis de Teckos

La série commence définitivement à me lasser, moi qui pourtant étais un grand adorateur des précédents opus. Le hérisson s'essouffle, fatigué d'avoir couru plus d'une dizaine d'années, et trouve difficilement l'énergie pour surprendre à nouveau. Concernant les bugs, il paraît qu'ils vont être corrigés... Qui sait.



EverQuest Online Adventures

Sony se devait de nous offrir le premier RPG massivement multijoueur (MMORPG) sur PS2 en Europe. Pour une première, il fallait un grand nom. FFXI étant en congé, c'est EverQuest qui s'y colle !

EverQuest représente aujourd'hui ce que beaucoup appelleront une institution. Véritable phénomène communautaire sur les machines qui plantent, à l'instar de Counter-Strike testé le mois dernier, le soft continue d'attirer de nouveaux adeptes depuis sa sortie en 1999. Pourquoi donc ? Un univers gigantesque, une réalisation remarquable (du moins pour l'époque) et un gameplay intéressant où montée en puissance côtoie volontiers une certaine idée du groupe d'aventuriers et de la camaraderie. Voilà les raisons de ce succès hors du commun. L'adapter sur console de salon constitue donc une sorte de test. D'abord à l'égard des gamers qui se sont essayés à la version PC, plus enclins à émettre des critiques fondées sur ce « cousin » inédit. Puis pour déterminer si oui ou non le public de la PS2 adhérera à ce monde féerique ainsi qu'à cet esprit particulier. Vous savez, celui qui dit : « Il te faut absolument bénéficier de l'adaptateur réseau Ethernet et d'une connexion haut débit car tu ne trouveras point de mode offline. Prépare-toi aussi à payer un abonnement mensuel (10,20 euros) après ta période d'essai d'un mois, petite chose, car la durée de vie illimitée, ça n'a pas de prix ! » Ce que cet esprit oublie de signaler au passage, c'est qu'il faut aussi libérer vachement de place sur sa carte mémoire : 3 MB. Mais aussi qu'il est conseillé d'acheter un clavier USB afin de converser convenablement avec les personnes croisées sur le continent de Tunaria. Cela représente un paquet de sacrifices. Alors pour éviter de sombrer dans une sinistrose post-soldes, il paraît préférable d'engager un test en bonne et due forme de cette ambitieuse mouture PS2.



Nager et combattre sous l'eau, c'est possible.





On rencontre souvent des gens puissants dans les bonnes auberges.



La création de personnages peut donner de bons délires.

Toujours quêtes

Vient le moment tant attendu de la création de votre personnage, votre avatar. Je dis « votre », mais vous pourrez en avoir 8 simultanément. Il s'agira de choisir votre race parmi 10 : barbare, elfe noir, nain, elfe, érudit, gnome, halfelin, humain de l'Est, humain de l'Ouest et troll. Chacune abrite les deux sexes et je dois avouer qu'incarner une naine barbue ou une femelle troll n'est peut-être pas de très bon goût, mais c'que c'est drôle ! Puis il faudra opter pour une classe entre les 14 proposées : barde, clerc, druide, enchanteur, magicien, moine, nécromancien, paladin, rôdeur, maraudeur, chevalier de l'ombre, chaman, guerrier ou sorcier. Ensuite, à vous de gérer le physique de votre champion avec le peu de possibilités offertes et de répartir des points bonus dans ses attributs-clés, tels que la résistance et la force pour un barbare. Enfin, vous pouvez vous lancer l'aventure. Cette « naissance » aura toujours lieu à proximité du chef de votre guilde. Celui-ci demeurera votre interlocuteur principal, pour ne pas dire le seul, tout au long de votre apprentissage. Première tâche : aller chercher un objet prépayé chez un marchand. Facile. Seconde épreuve : trouver le gardesprit du coin, sorte de checkpoint vivant, qui lui-même exigera que vous alliez vous présenter au cocher de la ville. Après tout ça, la véritable aventure débute avec des missions plus musclées. De manière générale, vous devrez tuer du monstre et ramener une preuve de votre fait. Et

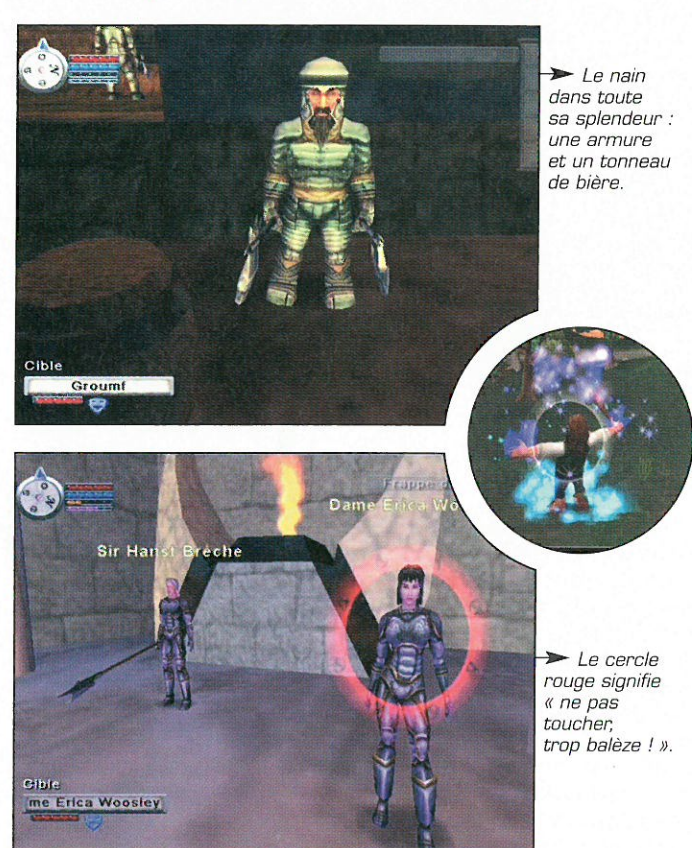
Les effets de lumière sont mignons.



fiche technique

Éditeur	Sony Online Entertainment
Développeur	Verant Interactive (USA)
Genre	MMORPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Variable
Continues	3 000 KB
Nbre maxi sur 1 serveur	3 000 joueurs
Spécial	Online only (10,20 €/mois)
Existe sur	PC

EverQuest Online Adventures vous enferme dans une véritable bulle, avec cette impression que le temps passe trop vite



Le nain dans toute sa splendeur : une armure et un tonneau de bière.

Le cercle rouge signifie « ne pas toucher, trop balèze ! ».

des animaux fantastiques, il y en a une pelletée et en nombre infini. Il faudra premièrement vous farcir les petites bébêtes comme des rats, des corbeaux ou des couleuvres. Progressivement, vous en viendrez aux gobelins, aux orcs, aux ours et, qui sait, un jour, aux dragons. Mais d'ici à ce jour tant attendu, vous devrez surveiller la couleur de l'indicateur de visée, qui indiquera une mort certaine s'il tend vers le rouge... Un moyen efficace et rapide d'éviter les ennuis ! Heureusement, EOA se montre plus profond qu'un simple enchaînement de combats en solitaire et de « loots » (pillage des cadavres ennemis pour revendre les objets ramassés). Vous pourrez également apprendre d'autres compétences, comme la forge ou la pêche. Utile pour se sustenter ou se fabriquer une armure bien classe !

Massivement multijoueur

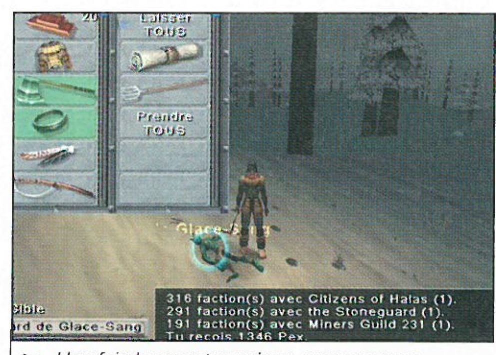
L'intérêt premier de ce style de divertissement est bien évidemment de rencontrer des joueurs, de les pousser à former des confréries et partir ensemble à l'aventure. L'union fait la force ainsi que le gameplay. Si vous êtes du genre timide, oubliez : vous vous ennuierez bien vite. Alors qu'en groupe, non seulement les XP pleuvront mais le rythme paraîtra plus intense. Et qui dit communication, dit « chat ». Malgré les efforts considérables des programmeurs pour nous offrir une maniabilité parfaitement adaptée à la Dual Shock 2 via des raccourcis bien pensés, le clavier virtuel demeure repoussant. En revanche, armé d'un clavier, les conversations iront bon train. Et avec elles, des amitiés virtuelles naîtront sûrement. Il en découlera très certainement une longue épopée sur le continent de Tunaria qui, en passant, s'avère tout bonnement gigantesque. Franchement moche aussi. La réalisation se situe assurément un cran au-dessus du titre sur ordinateur, mais les textures sont basiques et le cubisme est de rigueur. Les musiques sont d'une grande discrétion et les bruitages assez redondants en ce qui concerne les cris ennemis. Au départ rebutant, on oublie ces aspects pour se concentrer sur le véritable intérêt du jeu : une vie nouvelle. Et on est absorbé. Il est clair qu'il est nécessaire de consacrer un temps dingue à EverQuest pour en tirer le maximum. Plus vous y jouerez, plus vous vous sentirez obligé de vous y abandonner, surtout avec le nombre important de races et de classes à votre disposition. C'est ce qu'on appelle une drogue. En cela, le jeu se hisse au même niveau que la version PC et réussit à s'imposer comme un bon titre. Aux consoleux de décider de son avenir...

Plume

FFXI, on t'attend



Ok, EverQuest se révèle être très bien. Mais, au Japon, sur PS2, ils ont ce que Teck, Julo et moi ne lâchons plus sur nos ordis (dans la langue de Shakespeare) : Final Fantasy XI. Ce jeu a juste transformé nos vies en les amenant au point zéro de la vie sociale. Pour ma part, je ne sors plus, le malade imaginaire se fait battre par LNA et notre rédac' chef (NDTeckos : Ouais c'est ça, dis au revoir à tes piges^^) ne vient plus au bureau. Beau, avec un univers riche et varié, nul doute que l'on a affaire à une super réussite. Tristan ne l'a pas, et il est dégoûté... Dès lors, une question nous taraude : quand débarquera-t-il en Europe ? Grand mystère...



Une fois le monstre vaincu, vous pourrez ramasser des trésors.

Notes



Technique
Ce n'est pas par son moteur graphique que EOA accroche...



Esthétique
Un univers gigantesque qui n'est pas dénué de charme.



Animation
D'une grande fluidité, même avec un écran bien chargé.



Maniabilité
Jouabilité bien adaptée au pad. Ajoutez un clavier et c'est bonheur !



Sons
Des musiques effacées et des bruitages moyens.



Durée de vie
Partant du principe qu'il n'y a pas de fin...



Plus
Un monde gigantesque.
Un véritable esprit de communauté.
Une maniabilité bien pensée.



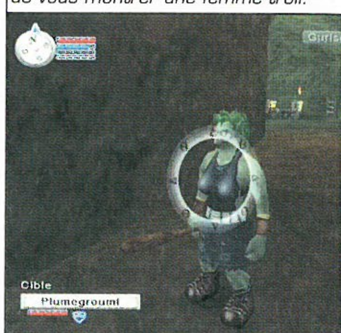
Moins
Bouh ! C'est laid Monseigneur !
L'abonnement...
Tue toute vie sociale.



Note d'intérêt

Plus loin...

À peine sorti en Europe, EOA se voit gratifié d'un add-on en terre américaine. Intelligemment nommé EverQuest Online Adventures: Frontiers. Celui-ci apporte de nouvelles aires de jeu, des modèles de personnages améliorés, du contenu, des quêtes et tout plein de choses hyper intéressantes.



Je n'ai pas pu résister à l'envie de vous montrer une femme troll.

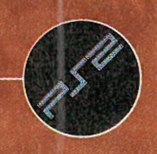
L'avis de Plume

EOA a beau ne pas être beau, il garde les éléments qui font de lui un soft sympa : son gameplay fédérateur et son background monstrueux. En revanche, le fait qu'il soit aussi onéreux pourra sans doute en décourager un paquet. Mais il en est ainsi pour tous les jeux du genre...

L'avis de Teckos

Je me souviens de ma première incursion dans EverQuest... C'était il y a 4 ans... Le premier MMORPG en 3D, après deux années d'Ultima Online. Le jeu a à peine changé : à peine plus beau, à peine plus intéressant. Cela dit, c'est une première du genre sur console, alors saluons l'initiative.

Machine **PlayStation 2** Genre **Stratégie temps réel**



Goblin Commander
Unleash The Horde

Quand d'anciens membres de la Blizzard Team s'essayent à la STR sur console, ça donne une lutte de clan édulcorée et résolument élaborée pour le grand public. Ou comment expliquer aux ignares ce genre habituellement réservé au monde du PC.

Autant l'avouer tout de suite, n'étant pas vraiment fan des jeux de stratégie en temps réel, la perspective de diriger une bande de nains et de leur faire livrer bataille m'enchantait autant que de manger une glace chocolat-pistache par -12°. Goblin Commander s'adressait d'autant plus à ma petite personne. Si, si. Un jeu imaginé par des mecs qui ont bossé sur Warcraft ou Starcraft ne pouvait pas être une bouse ludo-numérique. Après quelques heures de jeu, on peut leur reconnaître un certain talent pour la mise au point d'un gameplay assez complexe, et en même temps suffisamment bien pensé pour les néophytes comme moi. Les autres peuvent retourner se coucher.

Console friendly

On commence par contrôler un clan, imposé, et on part à l'attaque. Deux autres clans pourront être dirigés une fois qu'ils auront été vaincus et asservis. Chaque troupe peut au maximum comporter dix membres qu'il faudra créer et armer avant de débuter chaque nouvelle mission. On se rend dans leur maison mère et on sélectionne les différents petits gobelins avec leurs armes, que l'on peut optimiser en échange de pièces d'or ou d'âmes récoltées en détruisant les éléments du décor, ou près de fontaines prévues à cet effet. Alterner entre les commandes s'acquiert aisément, des petits rappels sont toujours prévus sur le parcours quant à ce qu'il faut faire et l'utilité des divers éléments. On suit les ordres du chef de la troupe qui nous exhorte à tout détruire et à prendre possession des armes ennemies. Outre le mode Campagne répétitif, on peut s'essayer au mode multijoueur, qui ne permet qu'un affrontement en un contre un en écran séparé. Pas évident de mettre en place une stratégie quand votre adversaire peut observer vos moindres faits et gestes ! Goblin Commander est l'un des seuls titres de stratégie en temps réel sur console dont le gameplay habilement imaginé autorise les néophytes à goûter aux joies des luttes de clan en live. Du fait de la redondance de l'action, les captiver sur la durée est une autre histoire... Sans oublier qu'il faut se farcir le dialecte mi-allemand, mi-yaourt des gobelins.

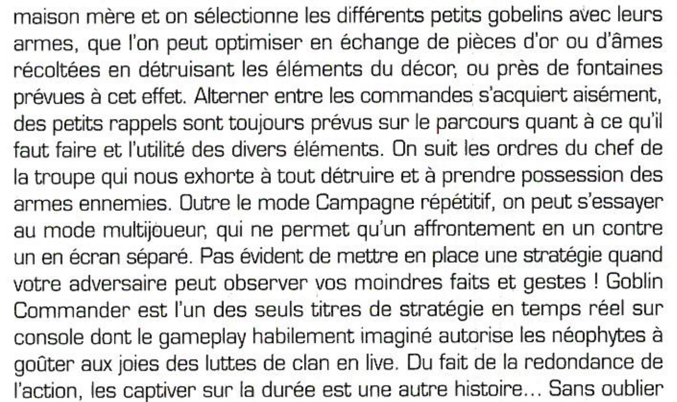
Karine



Contrôler le titan et ses petites troupes est plutôt agréable, malgré la lenteur des déplacements.



Les commandes sont utilisées au maximum. Le gameplay reste le point fort du jeu.



L'action vire souvent au chaos lors des batailles. Les ordres donnés restent basiques : destruction et protection.



Les objectifs étant donnés au cours de chaque mission, il reste peu de place pour la libre initiative !

Notes



14 Technique
Ralentissements et batailles assez chaotiques. Un univers heroic-fantasy convaincant, cependant.



11 Esthétique
C'est assez moche. Des couleurs criardes pour les décors, mais de jolis effets de lumière.



14 Animation
C'est pas l'extase, mais la console supporte sans trop de dégâts un nombre important de persos.



17 Maniabilité
La manette est exploitée au maximum. On dirige facilement 3 troupes et un monstre géant. Un exploit.



12 Sons
Un manque de punch évident avec des mélodies fantomatiques. Bruits de destruction bien présents.



15 Durée de vie
Les troupes peuvent être reconstituées en permanence (ça prend du temps) et les pertes sont nombreuses.



Plus
Le gameplay.
L'interface.



Moins
Linéaire.
Dirigiste.
Et le online ?



5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

5 clans, 25 types de gobelins, 17 missions en solo et 8 modes multijoueurs dont l'inévitable Deathmatch. Goblin Commander aligne les chiffres. On peut même envoyer un mail via le www.gobmail.com. Un truc de dingue...

fiche technique

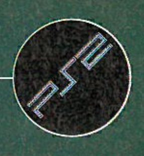
Éditeur	Jaleco Entertainment
Développeur	Jaleco Entertainment (USA)
Genre	Stratégie temps réel
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (481 Kb)
Nbre de clans	5
Spécial	Pas de mode online !
Existe sur	GC, Xbox

L'avis de Karine

La stratégie en temps réel est-elle vraiment faite pour la console ? Objectif à moitié atteint ici, avec un gameplay surprenant mais qui demeure basique. Goblin Commander s'articule autour de missions répétitives au sein desquelles la stratégie n'est qu'une utopie.

L'avis de Gollum

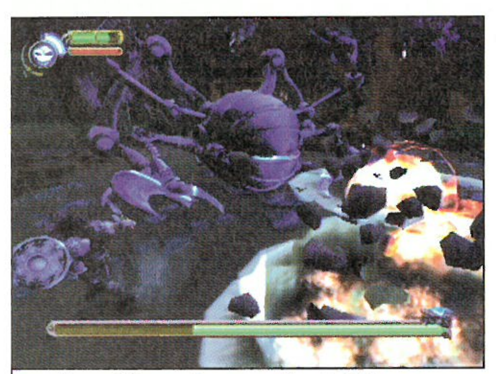
Après une preview dénuée de toute passion, Goblin Commander a su pourtant légèrement améliorer son gameplay. C'est un peu moins brouillon, plus accessible. Reste toutefois un action/RTS ultra bourrin, très dirigiste et au charisme loin d'être évident. Quitter Blizzard est une chose, faire de bons jeux en est une autre...



Maximo vs Army of Zin

Lorsque Arthur décida de prendre sa retraite, la légende Ghost'n'Goblins faillit vaciller, à jamais évanouie dans les limbes du passé. C'était sans compter sur le dynamique Maximo et sa copine, la Faucheuse. Une histoire à dormir debout pour un jeu d'action qui assure un... hum... max... Oui, j'ai honte !

Attention, grande première ! Plutôt frileux lorsqu'il s'agit d'externaliser ses productions, Capcom s'est pourtant jeté à l'eau en « osant » déléguer la création d'une de ses principales franchises à un développeur occidental, et plus précisément américain. En effet, après avoir coproduit le sympathique Maximo: Ghosts to Glory, Capcom Production Studio 8 s'attaque aujourd'hui à un vrai challenge en réalisant intégralement cette suite résolument épique. Pas de méprise toutefois, Maximo vs Army of Zin ne devrait pas révolutionner le genre de l'action un tantinet brutale. Ici, le style se veut direct et si le scénario occupe désormais une place plus conséquente (il prend la suite directe du premier volet), l'essence même du titre s'articule autour d'un principe simple : « combat/plate-forme ». Une véritable ode à l'esprit old school des épisodes originaux, ceux qui, à l'époque des Ghouls'n'Ghosts, avaient su créer la légende, forger l'imaginaire de millions de joueurs. Oui, c'est beau.



Vous obligeant à « trouvaille » la faille, les affrontements contre les boss se révèlent très old school dans leur approche.





La Faucheuse vous escortera tout au long de l'aventure. Pratique pour se débarrasser d'un essaim d'ennemis trop collants.

De la suite dans les idées

Histoire d'éviter de se fourvoyer, les créateurs ont eu la bonne idée de sortir le grimoire du « Comment élaborer une suite, plutôt bonne si possible ». Dans cette quête métaphysique d'une profondeur abyssale, l'essentiel réside dans un mot : « plus ». Ainsi, les environnements sont devenus « plus » grands, « plus » colorés, « plus » immersifs. Il faudra aussi composer avec une palette d'animations sensiblement étoffée proposant près de 30 mouvements bien pêchus, tandis que les possibilités de Maximo se révèlent « plus » nombreuses afin de refouler « plus » efficacement les assauts d'une horde d'ennemis « plus » diversifiée. À ce titre, notez que les zombies et autres squelettes ont cédé leur place à une armée constituée de robots furieusement mécaniques et polymorphes. Nombreux, ils gagneront en agilité à mesure que l'aventure déploiera ses ailes. Attendez-vous à une difficulté savamment relevée sur laquelle nous reviendrons après avoir examiné les nouveautés annexes. Outre les subtiles améliorations d'ordre cosmétique, ce nouvel opus dévoile un système de combos qui vous permet de lier vos frappes et de faire exploser le compteur. Rien de fondamentalement original, mais une addition notable toutefois pour les amateurs de prouesses chevaleresques, surtout qu'une notion de freestyle (coups rotatifs, frappe accélérée, etc.) a été introduite en imprimant des directions spécifiques au pad analogique. Une dextérité décuplée que l'on doit aussi à l'assouplissement de la prise en main offrant désormais un feeling général plus agréable, moins rigide. N'allez toutefois pas imaginer que la difficulté, diaboliquement symptomatique de l'esprit du premier opus, s'est estompée. Disons plutôt que, profitant de la possibilité de sauvegarder à n'importe quel moment et d'une fréquence de checkpoints plus élevée, la progression s'en trouve moins heurtée. Le caractère frustrant,



Victime de la mode, Maximo arbore de magnifiques armures dorées ou des caleçons mystiques. Au choix.

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom Studio 8 (États-Unis)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Élevée
Continues	À acheter
Nbre de niveaux	21
Spécial	La old schooler touch...
Existe sur	Rien d'autre, keud, nada...

De Famitsu à Maximo

Il s'appelle Susumu Matsushita et a vite imposé sa patte dans de nombreuses productions ludo-numériques. Ainsi, hormis la réalisation de la charte graphique et du design général des deux volets de Maximo, l'homme s'est aussi illustré en mettant en images des productions Hudson Soft... Mais la véritable carte de visite de Susumu reste bien évidemment les couvertures hebdomadaires du magazine nippon *Famitsu*. Eh oui, le petit renard qui endosse la tenue de mille et un héros de jeux vidéo est une pure création Matsushita. Well done...

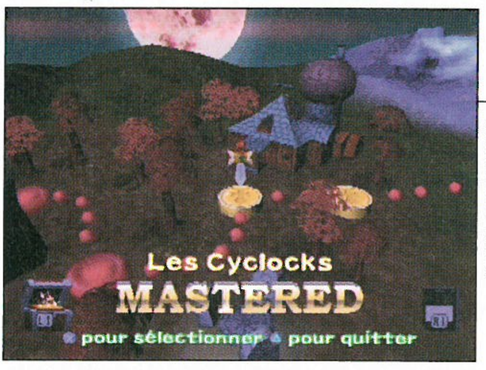




Moins difficile mais plus complet, ce Maximo assure !



Cette suite se veut plus altruiste, vous obligeant à sauver de nombreux villageois ou de charmantes villageoises.



Une carte à cheminement linéaire vous permettra de jauger votre progression. Il est souvent nécessaire de revenir en arrière pour tout débloquer.

voire exaspérant, de cette difficulté exacerbée a donc été mis de côté, sans pour autant renier le côté ardu des affrontements. Chaque erreur se paie cash, c'est la règle... sauf si vous avez fait le plein en armures de bourgeois ! Ces dernières effectuent d'ailleurs leur grand retour, tout comme les caleçons (la marque de fabrique de cette saga) qui, petite nouveauté, peuvent maintenant abriter des habilités spécifiques (plus de résistances, découverte des coffres cachés, etc.). Mouais, y s'prendrait pas pour José l'gars Maximo ?

Survie et altruisme

La principale innovation du titre réside incontestablement dans l'interaction décuplée avec votre environnement direct. Fini l'égoïsme, désormais vous devrez donc venir en aide aux villageois apeurés. Un objectif qui requiert une attention de tous les instants, puisque l'armée de Zin se montre impitoyable, coursant hommes et femmes. Mais même au Moyen Âge, chaque coup de main peut se monnayer, et c'est bien là l'astuce vous poussant à risquer votre vie pour celle de ces campagnards sans défense ! En effet, chaque survivant vous remettra quelques piécettes, voire un véritable trésor... que vous vous ferez une joie d'échanger contre de nouvelles habilités ou des jetons de continues. Car oui, dans ce Maximo 2, tout s'achète, et souvent à prix fort d'ailleurs. Au chapitre des ajouts substantiels, vous pourrez aussi noter l'omniprésence de la Mort. En effet, la Faucheuse vous escortera et pourra même être appelée en renfort dès lors que votre jauge d'âmes atteindra la zone critique. Idéal pour faire le ménage dans un niveau et balayer d'un coup de faux les créatures les plus démoniaques. Bien évidemment, cette « invocation » ne s'éternisera pas, ce qui vous obligera à la manier avec précaution. Une infime dimension stratégique qui vient apporter un soupçon de profondeur à ce beat them all next-gen qui s'associe aussi à la précision de nombreuses phases de plate-forme. Bon timing et réflexes occuperont ici une place prépondérante. Heureusement, ces séquences offrent l'occasion de remarquer combien le jeu de caméra (paramétrable au pad analogique) ne souffre d'aucun défaut majeur. No soucaïe. Aaaaah ! et puis histoire de bien enfoncer le clou, n'oublions pas que Maximo 2 reste avant tout un jeu bien délirant. Coloré, gorgé de clins d'œil (contes russes, *Men In Black*, *Don Quichotte* & Co), il bénéficie d'une ambiance suffisamment captivante pour attirer old schoolers et fans d'action épicée. Un bon défouloir certes ardu, mais résolument prenant. Et toc !

Gollum



La dimension économique demeure bien présente puisque vous devrez acheter équipement, continues et habilités !



La palette de mouvements de Maximo s'est singulièrement étoffée. Vos ennemis vont apprécier.

Notes

14 Technique
Bien qu'enchanteur, l'univers de Maximo ne multiplie pas non plus les prouesses techniques.

15 Esthétique
L'agréable patte de Susumu Matsushita et les graphismes colorés très cartoon offrent un excellent rendu.

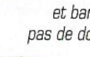
15 Animation
Maximo dispose d'une large palette de coups et se dandine avec élégance. Très correct.



16 Maniabilité
Vu la simplicité des actions (taper, sauter), la prise en main ne pose pas de souci particulier.



17 Sons
Bruitages percutants et bande-son héroïque à souhait ; pas de doute, l'ambiance est réussie.



13 Durée de vie
Une vingtaine de niveaux à la difficulté vite croissante, mais une fois fini, on n'y revient pas non plus dix fois.



Plus
Cet indescriptible plaisir old school.
L'ambiance générale.
Le challenge bien corsé.



Moins
Le genre a ses propres limites.
Certains sauts très... euh... chauds.
Assez répétitif dans le fond.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Makaimura Online, alias Ghouls'n'Ghosts Online, houla ! ça fait des mois qu'on l'a évoqué... avant de ne plus jamais en entendre parler. Pourtant, le titre serait bien en développement sur PS2 et Xbox. Les p'tits Taiwanais de Game Factory seraient sur le coup. Bon courage les gars...



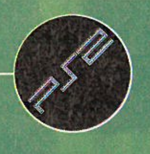
Histoire de varier les plaisirs, certaines missions s'effectueront en temps limité.

L'avis de Gollum

Il faut être franc, Maximo vs Army of Zin ne bénéficie pas d'une réalisation à tomber par terre. Son gameplay ne s'illustre pas non plus par une richesse et une profondeur sidérantes. Non. Pourtant, voilà, c'est un effet, la sauce prend, l'ambiance attire et on tranche du robot à l'envi. Un plaisir simple, oui, mais sacrément défoulant.

L'avis de Julo

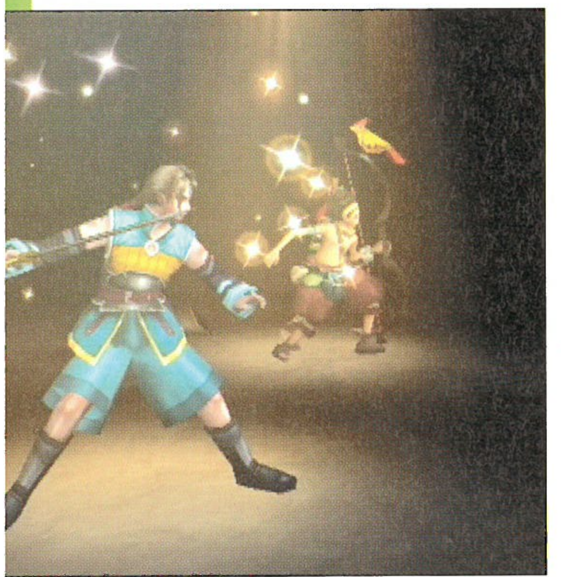
Le premier épisode m'avait déjà conquis, pour les mêmes raisons : un gameplay délicieusement old school, une réalisation simple mais élégante, une ambiance excellente... et puis ce petit je ne sais quoi qui vous pousse à progresser sans cesse. Un excellent titre de plate-forme/action, sûrement l'un des tout meilleurs même.



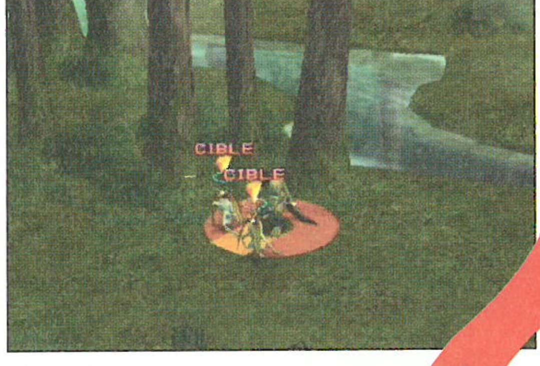
Arc Le Clan des Deimos

Pour son quatrième opus d'Arc the Lad, Sony s'est offert les services de Cattle Call. Le développeur japonais a tenté l'innovation, mais en vain… Même les plus gros dévoreurs de RPG peuvent y réfléchir à deux fois avant de tenter l'expérience.

Jusqu'ici, la série des Arc the Lad n'a jamais passé les frontières européennes. Ce quatrième épisode, qui est aussi le premier sur PlayStation 2, en sera donc le premier ambassadeur dans notre vieille contrée… Dommage, il s'agit sans doute du moins bon ! Le Clan des Deimos n'est pourtant pas dénué de quelques petites qualités, mais il aura tôt fait de lasser, voire d'énerver les différents joueurs qui s'y colleront… novices comme aficionados du genre. Mais commençons par le commencement, le scénario, élément primordial dans la qualité d'un RPG.



Si deux personnages sont proches l'un de l'autre sur le champ de bataille, il sera possible de faire des attaques groupées de temps à autre.



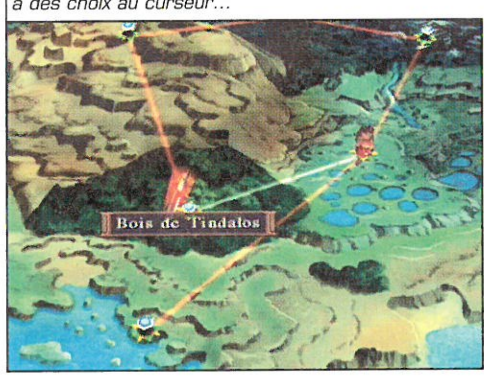
Ying Yang

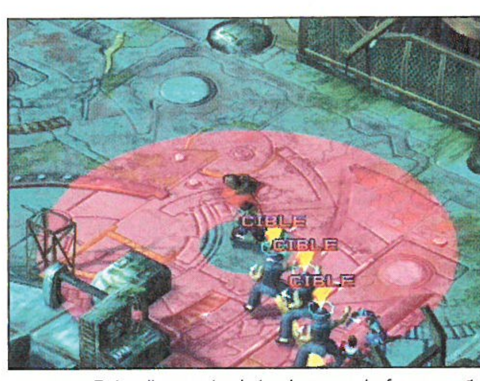
De ce côté, le jeu ne s'en sort pas trop mal. L'atmosphère est certes beaucoup moins médiévale et accrocheuse que dans les premiers épisodes, mais elle propose tout de même de quoi se divertir. Dans l'univers de ce nouvel Arc, les humains cohabitent difficilement avec une race de monstres intelligents : les Deimos. L'objet de toutes leurs discordes concerne les pierres d'esprit. En effet, les uns les utilisent comme source d'énergie pour alimenter leurs différentes technologies, tandis que les autres en tirent leur énergie magique vitale. Difficile d'éviter les combats incessants qui font rage depuis quelques bonnes années, difficile de régler une situation qui va en s'empirant de jour en jour, tandis que les deux races s'organisent de mieux en mieux pour se faire la guerre. Dans ce cadre, vous incarnerez non pas un héros, mais deux, chacun dans un camp différent. Successivement, vous vous rallierez donc aux humains avec Kharg, jeune combattant vouant une haine féroce aux Deimos (qui ont tué son père spirituel), puis aux Deimos avec Darc, jeune « sang mêlé », mi-homme mi-Deimos, peu fier de ses origines humaines mais tout de même rejeté par les siens… Évidemment, les deux personnages principaux seront amenés à se rencontrer, à s'opposer, mais aussi à se trouver des points communs. Je ne vous en dis pas plus. Cette histoire est assez banale dans son déroulement, mais demeure le seul point à peu près positif qui vous poussera à avancer dans l'aventure.

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Cattle Call (Japon)
Genre	RPG
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos	14
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Les déplacements sur la map se résument à des choix au curseur…





Selon l'arme équipée, la zone de frappe peut varier en taille.



Pour le reste, Arc : Le Clan des Deimos déçoit beaucoup. La réalisation est franchement vieillotte (le jeu est pourtant sorti il y a moins d'un an au Japon) et le design général oscille entre le moyen, le classique et le mauvais goût. La plupart des musiques sont assez mal choisies, ou assez mauvaises tout court, et je ne vous parle pas des doublages ! Ces derniers surviennent durant quelques cinématiques, mais aussi et surtout en plein combat, avant le tour de chaque perso... Les mêmes phrases (du genre « prends ça », avec une intonation turbo ridicule) reviennent en boucle à longueur de temps, et croyez-moi, ça saoule très vite ! Les défauts ne s'arrêtent pas là malheureusement, puisqu'en termes de gameplay, il n'y a pas plus de quoi se réjouir... Le système de progression est d'une simplicité absolue, avec un mini-objectif à remplir dans un village, puis un déplacement forcé vers un autre, avec de temps à autre un combat... Et les combats d'ailleurs, ils sont juste ultra poussifs ! Leur déroulement est d'une lenteur énervante et les possibilités offertes carrément insuffisantes. On se déplace dans son champ, on frappe de plus ou moins loin selon son arme, on sort deux ou trois magies/coups spéciaux, on gère son équipement de manière parfaitement conventionnelle... Bof.

En bref, le novice en RPG s'ennuiera sec, pestant sur la réalisation et la lourdeur de la progression, tandis que le core gamer jugera le contenu bien trop insuffisant et la liberté bien trop restreinte pour se passionner quelques dizaines d'heures.

Julo

Et à côté ?

Pour un RPG récent, Arc : Le Clan des Deimos offre très peu de quêtes annexes et de bonus. Le déroulement de l'aventure est parfaitement linéaire, on vous prend sans cesse par la main, le cheminement sur la carte est imposé... Seul avantage à s'égarer un peu : des personnages bonus à recruter, ainsi que des arènes de combat pour gagner quelques objets inédits... Point. Un peu léger, et surtout pas de quoi rattraper le reste.

Bien qu'un peu banal, le double scénario représente le seul véritable intérêt du jeu

Détrompez-vous : les environnements sont vraiment riquiqui.



Les Firbles renferment des secrets intéressants...

Notes

11 Technique
Rien de spécial à signaler. Une réalisation propre mais vieillotte.

12 Esthétique
Des environnements et des décors parfaitement classiques, un character design sympa mais moyen.

12 Animation
Les personnages sont un peu raides... Pas de ralentissements.

14 Maniabilité
L'interface est assez simple et efficace. Prise en main rapide mais possibilités peu étendues.

11 Sons
Certaines compositions sont acceptables, mais la plupart agacent et ne collent pas. Doublages catastrophiques !

14 Durée de vie
Comptez environ 40 h de jeu. Certains personnages cachés à trouver, mais sinon très peu de quêtes annexes.

+ Plus
Un double scénario assez sympa.

– Moins
Un RPG viellot et poussif. Manque de possibilités. Combats lourds et voix foireuses.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Cattle Call (également développeur de Tsugunai en 2001) en est à son coup d'essai dans la série des Arc the Lad. On doit en effet les trois premiers épisodes (et la compile) à Arc Entertainment.

Darc, écoute-moi ! Un grand malheur approche... a destruction de tous les Deimo

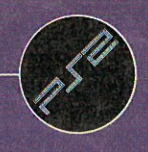
Les visions de Darc le révèlent sauveur des Deimos.

L'avis de Julo

Tester Arc : Le Clan des Deimos ne fut pas une partie de plaisir... Et là, tout est dit. En fait, malgré son double scénario assez sympathique, l'aventure reste très décevante, avec ses combats ultra lourds, sa progression lourdingue et la réalisation en dessous de ce qu'on attend d'une PS2. À éviter, donc.

L'avis de Gollum

Depuis FFX, aucun RPG officiel n'aura su réchauffer le cœur des possesseurs de PS2. Triste constat. Malgré des efforts de réalisation et un scénario plutôt accrocheur, Arc : Le Clan des Deimos apitoie. Rythme lymphatique, système de combat apocalyptique, voix françaises crispantes... Cruelle déception pour ce RPG sans envergure.

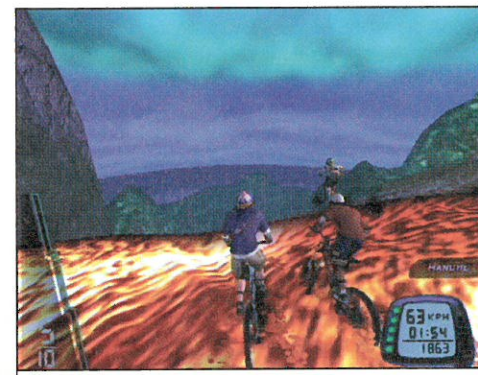


Downhill Domination

Maintenant que j'y pense, je crois bien qu'il n'y a jamais eu de jeu dédié intégralement à la descente à VTT. Donc hop, encore un genre couvert qui trouvera sûrement des adeptes un peu partout dans le monde.

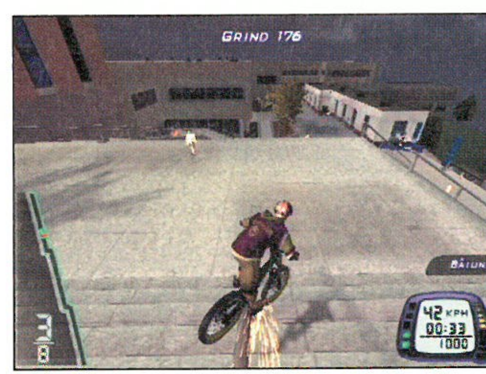


Les sauts de dizaines de mètres de hauteur permettent d'enchaîner les figures très complexes.



Les riders sont tellement extrêmes qu'ils arrivent même à rouler sur la lave !

Déjà à l'origine de Twisted Metal et de War of the Monsters, les développeurs d'Incog nous pondent cette fois un jeu de descente à vélo. On ne peut pas dire qu'ils ne donnent pas dans la diversité. Alors que l'on pouvait s'attendre à un jeu de seconde catégorie, les créateurs ont en fin de compte fourni un travail tout à fait respectable. Au final, on se retrouve avec un titre très bien rythmé qui permettra à tous les amateurs du genre de passer un bon moment. Dès les premières minutes, on aperçoit l'évidente influence de SSX. On dévale les pentes à fond les ballons en tabassant ses adversaires, le tout avec une énorme liberté de déplacement. En effet, les pistes, au nombre de 24, sont d'une longueur hallucinante. La plus courte d'entre elles ferait rougir n'importe quel autre jeu de course. Mieux encore, on dispose d'une multitude de chemins possibles. Pas la peine de suivre bêtement un sentier, on peut prendre les devants et couper à travers les arbres, roches ou je ne sais quoi d'autre. Du coup, on prend pas mal de plaisir.



Certaines surfaces peuvent être grindées. Mais hélas, ça ne sert pas à grand-chose.

Descente en enfer

Bien sûr, un système de tricks est aussi intégré mais celui-ci se révèle toutefois peu pratique à utiliser à cause d'un placement des boutons pas très optimal. Néanmoins, il sera indispensable d'enchaîner les figures afin de récupérer le pognon qui vous permettra d'acheter un meilleur équipement, mais aussi pour faire grimper la jauge d'adrénaline qui rendra vos coups plus efficaces. Ainsi, un biker surmotivé utilisera ses pieds ou même sa hanche pour frapper ses adversaires au lieu de se servir simplement de ses mimines. En termes de modes de jeu, le titre s'en sort plutôt pas mal, même si ça ne donne pas dans l'originalité (surtout le mode Carrière qui se termine en 2 heures maxi...). Enfin techniquement, si l'aliasing est tout de même présent, il faut saluer la fluidité du titre qui est exemplaire en toutes circonstances. En résumé, sans casser des briques, Downhill Domination est un bon petit titre marrant par certains aspects, même s'il est loin d'être exempt de défauts.

Angel

fiche technique

Éditeur	Codemasters
Développeur	Incog Inc. (États-Unis)
Genre	Course de vélo
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Faible
Continues	Sauvegardes (123 Kb)
Nbre de courses	24
Spécial	Heu... rien
Existe sur	Rien d'autre



15 Technique
L'aliasing est bien présent, les modèles physiques ne sont pas top, mais globalement le reste tient la route.

13 Esthétique
La modélisation des divers persos est carrément de mauvais goût, mais les décors rattrapent le tout.

16 Animation
Le frame-rate est super régulier. Pas une once de ralentissement.

14 Maniabilité
Le système de tricks n'est pas vraiment pratique.

14 Sons
La bande-son rock'n'roll donne la pêche mais les morceaux ne sont pas géniaux.

14 Durée de vie
La mode Carrière se termine rapidement et les modes supplémentaires n'apportent pas grand-chose.

+ Plus
La longueur des courses. Le frame-rate constant.

– Moins
Le système de tricks. Assez fade.

5/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Après le succès de la série des Twisted Metal, Incognito Studio s'est fait racheter par Sony America. Depuis, ils ont développé pour eux War of the Monster et à présent Downhill Domination distribué par Codemasters en Europe.

L'avis d'Angel

La variété des courses et surtout leur longueur rendent le titre assez sympathique. Du coup, on prend pas mal de plaisir à dévaler les pentes à fond. Néanmoins, la maniabilité bancale et une certaine fadeur dans la réalisation l'empêchent d'atteindre le Valhalla numérique.

L'avis de Teck

Angel a raison de saluer l'honnêteté de la réalisation, ainsi que d'énoncer les points positifs qui émaillent ce titre. En ce qui me concerne, Downhill Domination m'a profondément ennuyé. Les descentes sont certes longues et pêchues, mais je n'accroche pas... Question de goût.

Toutes les sorties européennes

Seulement deux petites pages de Zappings, ça faisait un moment qu'on n'avait pas vu ça. Quand je vous disais que c'était une grosse période de disette ! En plus, le niveau n'est franchement pas reluisant... Un seul des huit jeux étalés sur ces deux pages dépasse la moyenne ! Félicitations à Armed & Dangerous, donc, qui, grâce à son humour truculent, s'octroie la première place chez les derniers de la classe. Voici d'ailleurs une petite moyenne générale avant de vous quitter : 3,875/10. Enjoy, folks !

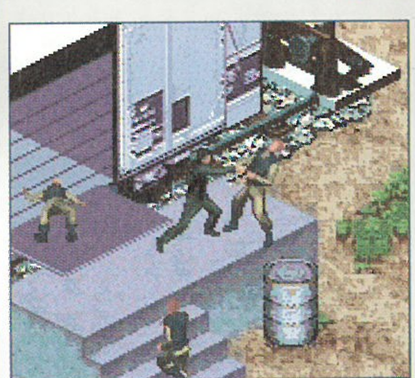

07 Quitte ou Double


rmed & Dangerous

007 Quitte ou Double

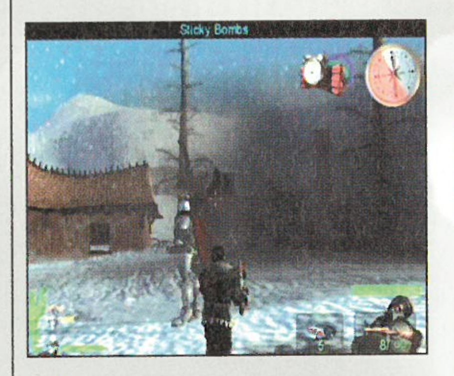
Infiltrer divers endroits du globe pour récupérer des documents. Exercer de la pseudo infiltration pour surprendre d'innombrables gardes, avec un système de combat en face à face qui manque singulièrement de punch. Effectuer des courses poursuites en bagnole sur un air de Spy Hunter en balançant de l'huile sur la route et des missiles sur ses poursuivants. Un trip old school agréable, mais très court ! Utiliser les gadgets de James, discuter avec Q et M afin de boucler les 8 petites missions et réfréner un bâillement. Bon, bah ce n'est pas folichon tout ça ! Le tout manque sérieusement de suspense et de classe, le genre d'attributs que l'on attendrait du plus célèbre agent de sa gracieuse majesté !

Karine





Armed & Dangerous



On sent cash la patte des auteurs de Giants: Citizen Kabuto. Un humour à pleurer de rire et de l'action, encore de l'action et toujours de l'action. C'est graphiquement pas trop mal, mais côté fluidité d'animation, j'aurais tendance à dire que ce n'est pas ça. Quant au gameplay, on dénote une linéarité totale. On avance, on tire dans le tas et ça explose. Parfois, la muse de la variété se penche sur ce cas et permet de changer un peu de phase. Hop, on se retrouve dans une tourelle. Hop, un jet-pack. Du déjà vu avec Giants tout ça. Le pire vient de la maniabilité bien trop rebutante, surtout lorsque l'on tente tant bien que mal de viser. Et comme par hasard, c'est la mort. À acheter pour les cut-scenes plus que pour le jeu.

Plume



Dance Europe

La muuuusiiique... oui, les jeux d'muuuusiiiique ! Après l'ambassadeur DDR, le décevant Star Academy et le limité EyeToy Groove, Dance Europe tente l'expérience « move your body ». Nouveauté, les danseurs numériques devront ici compter avec non pas 4, mais 8 directions ! Petit souci, les flèches arrivent à la vitesse de la lumière du fond de l'écran, avec un effet 3D pas toujours très lisible pour les kids. La difficulté grimpe alors artificiellement et on finit par s'emmêler les pinceaux. Un avis partagé par ma petite cousine de 10 ans pourtant cœur de cible du « produit ». Dommage, car avec ses modes Aérobic, Karaoké (le pack tapis + micro est à 99 euros !) et la présence de 15 funky-girly-tubes (Alizée, Lorie, Junior Senior, Sophie Ellis Bextor, etc.), Dance Europe possédait de sérieux arguments. Trop dur !

Gollum





Gotcha Force



Il paraît que ce Virtual On à la sauce Transformers et Digimon est destiné aux mômes. Je sais donc à qui s'adresse ce zapping. Les enfants, ne soyez pas idiots. Ce sous-produit développé en douce par les stagiaires de Capcom n'a rien pour lui. Des aires de combat vides, ternes et dénuées de détails. Des borgs (robots) qui possèdent autant de polygones qu'un dé à six faces. Le gameplay est digne de... euh... rien du tout en fait. On saute n'importe comment en essayant de viser tant bien que mal, la caméra étant pour beaucoup dans l'incompréhension générale. Le mode Histoire est d'une lourdeur incommensurable et d'une niaiserie que Lorie elle-même reconnaîtrait sans sourciller. Bref, c'est une sacrée daube.

Plume

2 — *Éditeur : Capcom* — *Machine : GameCube*

Kaan Barbarian's Blade



Difficile de ne pas opposer Kaan Barbarian's Blade et Maximo vs Army of Zin. Un duel malheureusement déséquilibré tant le titre de Capcom pourfend avec une aisance déconcertante la nouvelle création d'EKO Software (le sympathique Gift, le moins convaincant Woody Woodpecker). Là où Maximo propose quelques idées originales et une réalisation maîtrisée, Kaan fait dans le beat'em all 3D ultra dépouillé. Ici, le gameplay se trouve réduit à sa plus simple expression : je tape, je cours, je tape. Les combos s'illustrent par une effroyable sécheresse, tandis que le design et les réactions de vos ennemis traumatiseraient un aveugle. Bande-son pitoyable et rythme apocalyptique achèvent de faire s'évanouir toute trace de plaisir éventuel. La comparaison avec Maximo ne pardonne pas...

Gollum

3 — *Éditeur : Dreamcatcher* — *Machine : PlayStation 2*

Mojo !



Un casse-briques n'a pas besoin de mille et un atours graphiques pour happer le joueur. Son système se doit d'être simple, sa prise en main intuitive et il doit proposer une impressionnante marge de progression. C'est donc en tentant de reprendre ces éléments que Mojo ! débarque sur PS2. Vous dirigez une petite bille capable de changer de couleur et de posséder ainsi des pouvoirs particuliers. Super, sauf qu'ici la sauce ne prend pas. Jouabilité stressante, gameplay répétitif à outrance et challenge peu inspiré (on prend une couleur, on casse les cubes de la même couleur, on prend une autre couleur, on fracasse les cubes correspondants, etc.). Mojo ! n'a rien d'addictif. Malgré ses nombreux modes (4 joueurs, éditeur de niveaux), le titre crispe plus qu'autre chose. Même à 30 euros, cela reste encore dix fois trop cher...

Gollum

3 — *Éditeur : Dreamcatcher* — *Machine : PlayStation 2*

Sonic Battle

Tiens, encore un Sonic. Ici, néanmoins, il ne s'agit plus de plate-forme comme on en a l'habitude, mais de baston pure et dure. Étonnamment d'ailleurs, le jeu est en 3D, une petite performance pour la GBA. En revanche, on ne peut pas vraiment dire que les combats soient super intenses. Bien que l'on dispose de pas mal de coups spéciaux, la plupart du temps, il suffit de matraquer le bouton pour pulvériser son adversaire. De plus, le placement des coups se fait de manière assez fouillis. En fait, il paraît clair que le titre est plutôt réservé au multijoueur en link. D'ailleurs, à ce titre, on dispose de mini-jeux qui apportent un peu de variété et permettent de sortir de la routine belliqueuse. Bref, sans être un flop, Sonic Battle n'a pas vraiment assez de consistance pour accrocher le joueur.

Angel



5 — *Éditeur : THQ* — *Machine : Game Boy Advance*

Terminator 3 Le Soulèvement des Machines

Est-ce que quelqu'un pourrait allumer la lumière, s'il vous plaît ? Histoire d'y voir un peu plus clair dans ce jeu... Ok. Non, parce que là, il fait vraiment sombre et je n'ai pas bien compris... Attendez, il s'agit d'un énième FPS ultra basique enrobé à la sauce Terminator. On incarne le T-800, enfin, on essaie de le diriger parce que ce n'est pas une mince affaire. Maniabilité sensiblement mal réglée, graphismes ultra sombres et pas variés, et vas-y que je ramasse un flingue et que je dégomme toutes ces satanées machines. Mouarf, pas vraiment passionnant. Tiens, il y a une démo jouable du futur Terminator 3 : Redemption incluse. Mais est-ce que ça peut bien intéresser quelqu'un au fond ?

Karine



3 — *Éditeur : Atari* — *Machine : Xbox*

Kaan Barbarian's Blade



Gotcha Force



Terminator 3 Le Soulèvement des Machines



Les jeux PC

par Blutch

Spy et Teckos

Deux pages un peu spéciales ce mois-ci, presque entièrement dédiées au gros jeu PC du moment. Bon ok, c'est vrai, ce n'est pas dispo chez nous et en plus, c'est sorti depuis novembre aux US, et est dispo sur PS2 depuis des lustres au Japon. Mais bon, un MMORPG requiert un peu de temps pour livrer ses secrets. Alors, après pas mal de nuits blanches, voici FFXI Online.



Patchez-moi le ballong !

Les fans de PES3 sur PC n'ont pas tardé à se manifester. Une bande de gros maniaques du ballon rond a ainsi développé un gros patch qui permet d'obtenir non seulement tous les maillots officiels des équipes (clubs et internationales), mais également une mise à jour globale des transferts de la saison 2004, avec, tant qu'à faire, les vrais noms pour tout le monde. On trouve tout ça sur www.proevolutionline.com.

C'est toujours la guerre

Attention, attention : sa sortie est imminente ! Je parle de Söldner, le prochain soft de combat militaire développé par les Teutons de chez Wings Simulations. Résolument axé multijoueur, il nous permettra de piloter tout un tas de véhicules et offrira des cartes gigantesques, où les recoins et les touffes d'herbes seront indispensables pour survivre plus de cinq minutes. On vous en reparlera sûrement très bientôt.

Le jeux PC du mois

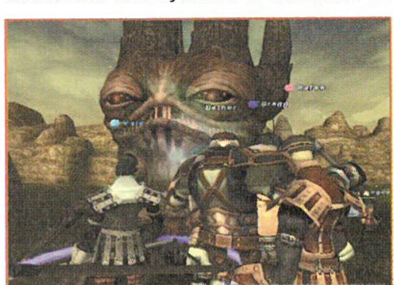
FINAL FANTASY XI ONLINE

Mon royaume pour un chocobo

Éditeur : Square Enix • Genre : MMORPG • Prix : env. 80 euros + env. 10 euros/mois

L'assaut débuta. « Battle with your heart, draw your sword and banish the evil forever. Do not leave your companions. Do not abandon the battlefield may this battle last a year. Do not fear death for it is not the end. It has not yet come. It is not a task that has fallen upon you, it is your duty. Fight for the ones you love, fight for your country. Wield your sword. In your hands lies the victory. In your courage lies the future of your kind. » Mon imagination. J'aurais aimé entendre cette diatribe dans la langue de Vana'diel, les laisser m'emporter dans la bataille. J'aurais aimé les entendre de Bethor alors qu'il s'élançait. Bethor... De la race des Galka. Une force de la nature comme tous ceux de sa tribu, énorme, poilu... un guerrier dans toute sa splendeur... d'une stupidité évidemment affligeante, mais capable d'encaisser les pires sévices. Tout dans les muscles, rien dans la tête. Bethor, mon « con-pagnon ». Il aurait pu être le héros de cette charge.

Voilà trois bonnes semaines que je parcoure Vana'diel. Enfin... les régions que la peur ne m'empêche pas d'arpenter. À la différence de Bethor, j'ai pris les traits d'une Mithra, une femme chat d'une agilité stupéfiante, d'une grâce féline irrésistible. Ninja, voilà ce que je serai, voilà ce à quoi je me destine. En attendant, j'excelle dans l'art de la magie rouge. La plus polyvalente des magies disponibles dans cet univers. Me voilà capable de guérir ou de prodiguer divers enchantements à mes compagnons, tout en lançant des sortilèges d'affaiblissement, ou de partir au contact prêter main-forte à mes compagnons « tankers ». Vu la bataille qui s'annonce, cette polyvalence ne sera pas de trop... Depuis quelques heures, la ville de Windurst est en ébullition. Des moogles sillonnent le royaume pour faire part d'une bien étrange nouvelle : une dizaine d'arbres offerts l'année passée par les sages Taru sont devenus fous et menacent la tranquillité des plus grandes villes. Toutes les forces combattantes du royaume s'unissent en



Le fameux Treant... Il aura fallu plus de dix heures, et plusieurs assauts, pour en venir à bout.

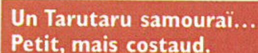


Un monstre terrifiant, qui arrache des morceaux de roche pour les balancer. Ouch !

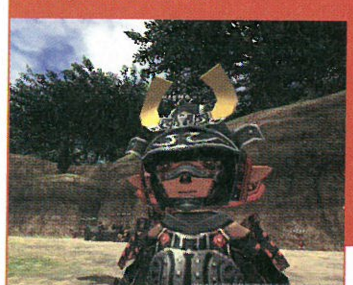


Un nain... oups, un Tarutaru sur un chocobo nain (adapté à sa taille).

vue de la menace. Même les Tarutarus, les plus petits des êtres du royaume, se joignent à la bataille.
Car ils l'ont promis. Les Dieux de Vana'diel, en suprême récompense à cette épreuve de courage, nous doteront d'une faculté jusqu'alors un don des seuls grands mages : le voyage instantané. Vu le temps que prennent les déplacements dans cet univers, des téléporteurs ne seraient pas un luxe. Je préfère penser à mon chocobo, mon fier destrier qui m'attend après la bataille.
Notre groupe de six personnes constitué, nous nous mettons en route. Les environs de Windurst sont pour le moins bucoliques. De grandes étendues verdoyantes sillonnées de rares récifs montagneux où s'agite une faune bigarrée et hostile. À six, les déplacements sont bien plus sûrs et vu notre expérience, bienheureuse serait la créature qui pourrait sortir triomphante d'un affrontement contre nous ! Mais la menace que nous voyons se profiler au loin semble sans commune mesure avec celles que nous avions affrontées jusqu'alors. Un arbre gigantesque couronné de guirlandes et de boules multicolores piétine allégrement une trentaine de combattants qui s'efforcent d'entailler son écorce ! Renseignements pris, ces guerriers sont déjà là depuis plus de trois heures et la créature semble à peine souffrir de leurs coups répétés !
En bons bûcherons galvanisés par la perte de leur frère, notre groupe se met au labeur. Les coups de hache, de griffes, d'épée à deux mains sont appuyés par les sorts de poison, de terre ou de boule de feu de nos magiciens noirs. Les magiciens blancs s'activent à guérir les plaies des plus touchés ou à ressusciter les guerriers tombés un peu tôt. Je m'efforce tant bien que mal d'affaiblir ce résineux. Mais tout cela semble aussi efficace qu'un coup de dague dans le flanc de Leviathan. La vie de notre adversaire n'a bougé que de quelques pixels et pour couronner le tout... le voilà qui disparaît ! « Twinkling Treant en vue près du lac ! Aux aaaaarmes ! » Groggy par notre premier quart d'heure de combat, nous nous remettons en route le cœur lourd, mais notre arrivée sur le nouveau terrain de bataille nous redonne espoir. De nouveaux groupes se sont joints à notre quête éperdue. Six heures. Il nous aura fallu six heures pour traquer et enfin venir à bout de la bête. Six heures de jeu en collectivité avec des gens de toutes nationalités, américains, japonais, suédois ou bulgares, pour éradiquer l'un des dix arbres de l'animation que Square Enix a mis en place pour célébrer la nouvelle année sur les différents serveurs de Final Fantasy XI. Un épisode bien loin des mièvreries des derniers Final sur console, qui peut faire pâlir de honte, tellement il est beau et abouti, les monstres du MMORPG PC que sont DAOC, EverQuest ou Ultima Online. Un bon gros monument qui, s'il ne réinvente pas grand-chose puisqu'il emprunte à chacun de ses parents le meilleur, n'en demeure pas moins incontournable par l'ingéniosité de son système de combat qui gratifie les actions réalisées en concertation, sa foultitude de quêtes, ses métiers, son artisanat, son étendue et la qualité de ses graphismes. Mon mois gratuit touche aujourd'hui bientôt à sa fin et je peux vous assurer que je suis enfin réconcilié avec cette saga. Ne reste plus à Square Enix à avoir l'intelligence de nous sortir ce bijou en France.
Il est temps pour moi de monter mon chocobo pour de nouvelles aventures. </wave>

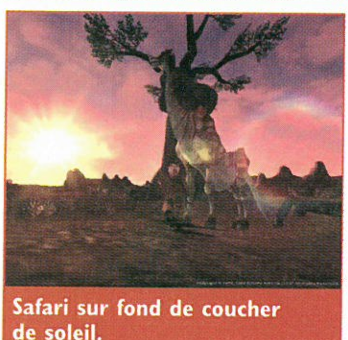


Un Tarutaru samouraï... Petit, mais costaud.

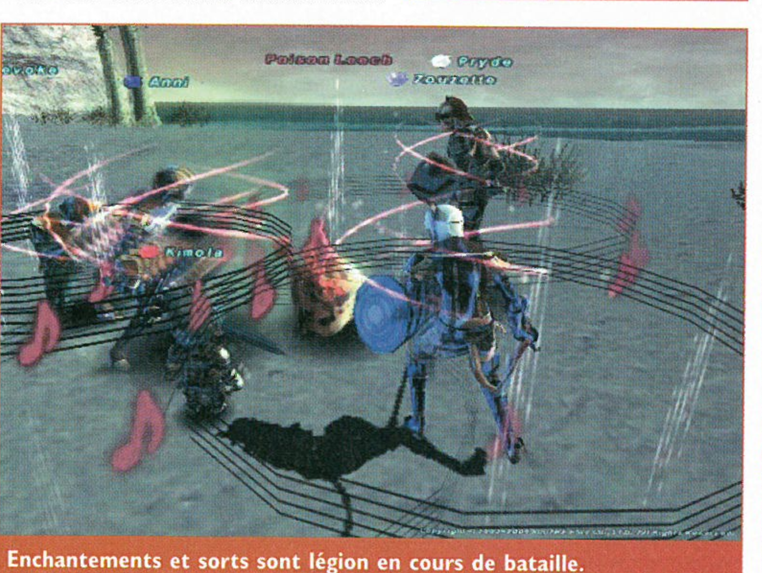


Parfois, on glande aussi dans le jeu. Séquence papotage à la plage.





Safari sur fond de coucher de soleil.



Enchantements et sorts sont légion en cours de bataille.

TÉLEX

Joypad se met au PC

Les pads sont devenus indispensables sur PC. Alors plutôt que d'acheter une manette à l'ergonomie hasardeuse, mieux vaut se procurer un adaptateur USB pour paddles Play 2. Méfiez-vous, certains revendeurs proposent des modèles de mauvaise qualité qui sont censés supporter deux manettes mais qui ne les gèrent pas correctement. Procurez-vous plutôt le nouveau Super Dual Box (sur liksang.com, par exemple) qui reste une valeur sûre.

Les Astuces par Keem Kong

Vite, il me faut une blague pourrie là, je suis grave à la bourre ! Euh... C'est Zangief qui croise Dalshim, en train de porter un sac de riz. Il a méchamment faim et demande au maigrichon de lui préparer un plat indien, un truc typique de chez lui. L'autre l'envoie balader en lui disant : « Non, va le faire toi-même. Tu vois pas que je suis en pleine séance de muscu, là ? En plus, j'ai la Yoga Flame ! »... Ok, je sors mais mon pote aussi, c'est lui qui m'a soufflé cette blague foireuse...

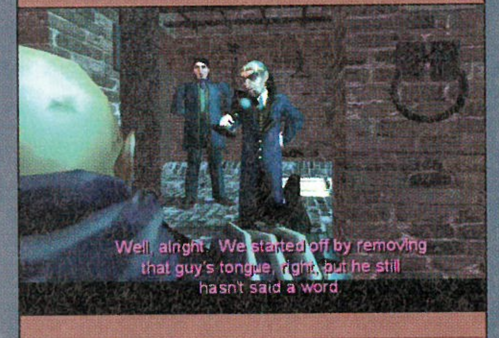
ARMED & DANGEROUS



Machine : Xbox
Version : Européenne

TOUT DANS LES MAINS !

Pour jouer à tous les niveaux, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
Y, Blanc, Noir, L, A, R, R, Y.
Pour voir toutes les cinématiques, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
A, Y, A, Y, Noir, R, A, Y. Qu'ils aiment les Panzani ou pas, épatez vos amis avec ce code. Vous pourrez apprendre par cœur les vannes pourries de ces vidéos et leur offrir un one man show mémorable. Je devrais peut-être m'en inspirer pour la blague du mois, sans déc'...



RIEN DANS LA TÊTE !

Pour avoir les grosses têtes, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
L, Noir, B, Blanc, Blanc, B, Noir, L.
Pour avoir de grosses mains, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
R, Blanc, X, L, Blanc, R, R, Y. Pour mettre des tartes thermonucléaires à ceux qui vous ont pris la tête, rien de tel que d'avoir des paluches dignes de celles du Big Foot !
Pour avoir de gros pieds, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
R, Blanc, Y, A, L, B, Blanc X.



P'TITE PIQUOUZE DANS L'BRAS

Pour remplir sa barre de vie, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
X, R, A, Y, Noir, B, A, R.
Pour faire le plein de munitions, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
Noir, B, A, R, R, A, L, Noir. Être à court de cartouches, c'est ballot. Surtout devant des trolls louches et d'autres mongolitos. Bref, ne faites pas la fine bouche et mémorisez ce cheat maousse costaud !



LES DOIGTS DANS LE NEZ !

Pour être invincible, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
X, X, X, R, A, L, L, Y. Laissez vos ennemis se fatiguer et vider leur chargeur sur vous, vous ne craignez rien. Une fois qu'ils n'auront plus de ressources, à vous la gloire et les femmes, mais surtout la victoire sans état d'âme !
Pour obtenir les munitions infinies : sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
A, L, L, Noir, B, Blanc, L, L.



LES PIEDS SUR TERRE ?

Pour activer le God Mode, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
Y, A, B, X, B, A, A, L. Non franchement, ne me tentez pas, je risque de faire un mauvais jeu de mots et m'attirer les foudres d'institutions morales...
Pour activer le code Topsy Turvy, sur l'écran des codes, effectuez la séquence qui suit :
Y, A, B, B, A, B, Blanc, Blanc. Ouais, non, à part vous parler de Newton, de sa pomme et de sa fameuse loi de la gravité, je n'ai clairement rien à vous dire. En plus, ce code n'a rien à voir avec tout ça ! Bref, quand on est en manque d'inspi'...



AMPED 2




Machine : Xbox
Version : Européenne

CHEAT CODES

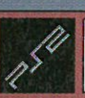
Dans le menu des cheats, entrez les codes suivants (ils disparaîtront en cas de réussite) :
- AllIce : toutes les pistes sont glacées. C'est Holliday on Ice !
- AllLevels : vous avez accès à tous les parcours.
- Allmypeeps : tous les persos sont déverrouillés.
- Bunny : dirigez un lapin rose !
- DontCrash : vous ne chuterez jamais.
- FastMove : votre perso devient plus véloce.
- LowGravity : la gravité étant plus faible, vous restez plus longtemps dans les airs.
- MaxSkills : toutes les stats sont au maximum.
- NoCollisions : il sera impossible de se cogner contre les autres joueurs.
- ShowRewards : toutes les vidéos sont débloquées.
- SuperSpin : vous effectuez beaucoup plus de rotations.

En tapant NoCheats, vous désactiverez les codes.













LE SEIGNEUR DES ANNEAUX LE RETOUR DU ROI

Machines : PlayStation 2, Xbox et GameCube
Version : Européenne

AVANT-PROPOS

Les codes sont écrits pour la version Xbox. Si vous jouez sur la version PS2, il suffit de remplacer les touches :
X = Carré
Y = Triangle
A = Croix
B = Rond
Pour les joueurs sur GC, voici les équivalences :
X = B
Y = Y
A = A
B = X
Vous devez effectuer ces manipulations après avoir mis la pause durant le jeu. Gardez les deux gâchettes maintenues (les quatre sur PS2) et tapez la séquence désirée. À noter que vous pouvez accumuler les bonus.

1 000 POINTS D'EXPÉRIENCE SUPPLÉMENTAIRES

Gandalf : B, Y, haut, bas.
Aragorn : haut, X, Y, A.
Legolas : A, Y, haut, A.
Gimli : B, B, Y, A.
Frodon : bas, Y, haut, bas.
Sam : Y, A, bas, A.



ATTEINDRE LE NIVEAU SUPÉRIEUR

NIVEAU 2 :
Gandalf : bas, Y, A, Y.
Aragorn : B, Y, A, Y.
Legolas : X, X, B, X.
Gimli : haut, B, X, X.
Frodon : Y, haut, bas, B.
Sam : B, A, B, Y.
Merry : bas, bas, X, X.
Pippin : bas, A, bas, haut.
Faramir : A, X, A, bas.

NIVEAU 4 :
Gandalf : Y, haut, X, A.
Aragorn : bas, X, B, X.
Legolas : bas, bas, A, A.
Gimli : Y, X, bas, haut.
Frodon : Y, haut, B, bas.
Sam : haut, bas, X, A.
Merry : X, A, B, bas.
Pippin : A, bas, bas, bas.
Faramir : A, A, X, X.



NIVEAU 6 :
Gandalf : Y, Y, A, haut.
Aragorn : B, Y, X, X.
Legolas : bas, B, haut, bas.
Gimli : bas, Y, bas, Y.
Frodon : bas, bas, A, Y.
Sam : bas, bas, haut, haut.
Merry : bas, bas, X, Y.
Pippin : B, Y, B, Y.
Faramir : Y, A, bas, B.



NIVEAU 8 :
Gandalf : B, X, bas, bas.
Aragorn : haut, X, Y, haut.
Legolas : X, haut, haut, bas.
Gimli : A, B, bas, X.
Frodon : B, B, bas, bas.
Sam : B, B, Y, Y.
Merry : bas, Y, A, X.
Pippin : X, haut, haut, B.
Faramir : B, bas, bas, bas.

CONTRÔLER LES AUTRES PERSONNAGES

Frodon : B, X, X, A.
Merry (sur Xbox uniquement) : A, bas, bas, A.
Pippin (sur Xbox uniquement) : Y, B, X, bas.
Faramir (sur Xbox uniquement) : A, A, Y, Y.



DIVERS CODES

Voir toutes les interviews (sur Xbox et GC uniquement) : A, X, A, haut.
Faramir récupère ses munitions (sur Xbox uniquement) : Y, haut, A, A.





COURRIER DES LECTEURS

Ce mois-ci, certains événements marquants viennent encore ébranler le magazine. Pas de mystère, Angel et Julo ont décidé de nous quitter pour prendre un peu de vacances et embourgeoiser leur mélanine. Pour ceux qui restent, c'est teint blafard et surmotivation à l'horizon. Tout simplement car nous allons bientôt vous dévoiler un gros projet qui nous tient à cœur depuis notre enfance. Joypad n'est pas un magazine figé, il évolue. En gros, c'est un mag avec des morceaux de vie intrinsèque à l'intérieur qui s'apprête, dans les mois à venir, à vous surprendre... pour le meilleur, rassurez-vous. C'est une certitude, 2004 sera l'année du renouveau. Taco taco, mais surtout suco suco à vous !

JOYPAD VS LE DESTIN

Acte I

La nuit étend son noir manteau sur Levallois-Perret telle mamie Huguette plaçant d'un ample et majestueux geste la belle nappe du dimanche sur une table bien vernie. Ne faisant pas exception, les locaux des éditions Future ne tardent pas à se voir à leur tour plongés dans les ténèbres. Pour certains cependant, une longue journée s'apprête seulement à commencer. Chez Future justement, les dernières lumières s'éteignent et il n'y a bientôt plus âme qui vive... si ce n'est à l'étage de la rédaction de Joypad. En effet, si l'obscurité y a également pris ses quartiers, il n'en reste pas moins qu'une réelle effervescence règne dans le couloir menant à l'ascenseur. Immobiles, invisibles, aux aguets, d'indistinctes créatures ont l'air d'attendre quelque chose — ou peut-être est-ce quelqu'un — avec une impatience confinant à la folie. Semblant non pas profiter du noir ambiant pour se dissimuler mais davantage faire partie intégrante de celui-ci, comme si les ténèbres en avaient accouché dans un accès d'inconscience, ces êtres pour le moment anonymes n'en finissent pas de fixer les portes de l'ascenseur de leurs yeux d'un mauve phosphorescent. Tendues comme des peaux de tambours, griffant le sol et les murs, grinçant des dents et laissant échapper par instants ce qui s'apparente plus ou moins à un sifflement reptilien, ces choses qu'il convient raisonnablement d'appeler monstres ne paraissent guère en mesure de contenir leur rage encore bien longtemps... Pour leur bonheur, la machinerie élévatrice se fait soudain entendre et les chiffres lumineux des étages défilent enfin : l'heure semble venue. Lentement, la cage d'ascenseur s'achemine vers sa destination, précisément l'étage qui nous intéresse, à n'en pas douter. Les créatures, au nombre de six, redoublent d'excitation, prêtes à bondir sur le ou les occupants au moment même où les portes s'ouvriront, promettant probablement ceux-ci à une mort certaine. Quelques secondes s'écoulent encore puis l'engin s'immobilise, un rai de lumière s'échappe de l'écrin d'acier, le temps semble se suspendre... Le DesTin est en marche. Ouverture... L'un des néons éclairant l'ascenseur faisant défaut, seule une silhouette, unique, se dévoile à la vue des bêtes surexcitées, elles-mêmes fort faiblement éclairées par la lueur nouvellement venue. Pour le moment, rien ni personne ne fait le moindre geste ; l'ombre dans l'ascenseur, grande et mince, semble avoir, par sa seule présence, calmé les ardeurs des actuels résidants des lieux. À l'autre bout du couloir, une écrevisse, invisible jusqu'alors, observe la scène, impassible.

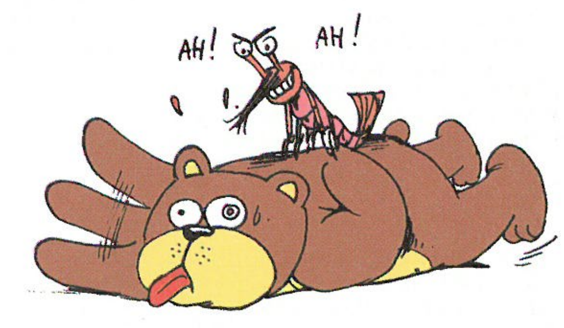
Acte II

L'affrontement est non seulement inévitable mais à présent imminent, l'inconnu mettant déjà en branle sa formidable musculature en vue d'un combat probablement difficile. Les créatures de l'ombre ne s'y trompent pas et décident de prendre les devants ; dans un même élan, elles se lancent toutes en direction de l'ascenseur, révélant par là même leur hideuse apparence à mesure qu'elles se rapprochent de celui-ci. D'un noir obscur reléguant la couleur de l'ébène au rang de vague gris foncé, les bêtes infâmes affichent un corps archisec et noueux, leurs membres grêles ainsi que les minces et longs filaments jaillissant de leur crâne. On dirait des iguanes. N'étant pas disposé à attendre docilement qu'on lui fasse verser le premier sang, l'inconnu bondit hors de la cabine avec la vélocité et la grâce d'un Patrick Dupont surgi du fin fond des âges, fouettant l'air de sa longue chevelure de jais. Le contact est brutal : deux iguanes se retrouvent au tapis à la suite d'une double « corde à linge » magistralement administrée ; les quatre survivants, soudain encouragés à la prudence, encerclent leur adversaire, nourrissant toujours l'espoir de bénéficier de leur nombre. Tous les belligérants sont à nouveau figés, dans l'attente de la faille, de l'erreur de jugement qui saura leur profiter. L'un des bestiaux, n'y tenant visiblement plus, se rue à l'attaque... pour se voir accueilli par un monstrueux coup de tatane : 3-0. L'inconnu, profitant alors de la stupeur régnant chez ses assaillants, ôte ses tongs à la vitesse de l'éclair et les lance tels deux shurikens de cuir... Deux têtes au regard couleur lavande, à présent éteint, roulent au sol. L'unique rescapé du carnage, conscient de la brusque dégringolade de son espérance de vie, tente de prendre la fuite, démarche bien vite entravée de manière définitive par une pince rageuse. L'écrevisse aperçue tantôt se rappelle ainsi au bon souvenir de celui qui n'est maintenant probablement plus un inconnu pour grand monde.

« Qui es-tu donc ? », demande ce dernier au crustacé lui faisant face.

« Moi, je suis Amélie, et je vais changer ta vie », lui répond le décapode, arborant un sourire carnassier propre à glacer le sang d'un bébé phoque.

À suivre...



Foire aux questions

À l'image d'Antoine Atencia, vous êtes très nombreux à nous demander si **Doubutsu no Mori**, alias l'incroyable Animal Crossing, a ne serait-ce qu'une pauvre petite chance de voir le jour en France. Eh bien après des mois d'incertitude, oui, l'aventure dans laquelle Tristan et Arnosan ont déjà perdu leur âme devrait sortir en 2004. Comment qu'on l'sait ? Eh bien, **les cartes de vœux de Nintendo étaient** tout simplement **illustrées par le chiot guitariste et ses potes z'animaux siphonnés**. Non Tristan, Chuck n'existe pas... Il... n'existe... pas !

Alexis Snooke porte l'espoir de toute une génération. Sa question est directe, simple, efficace : **y aura-t-il un GTA 4 ?** Rester laconique et se contenter de répondre « oui » ne suffirait pas. Donc, après avoir récolté du biscuit auprès de madame Irma, le bébé devrait se nommer **Gand Theft Auto: San Andreas et est officiellement attendu pour le dernier trimestre 2004 aux États-Unis**. En ce qui concerne l'histoire, les graphismes, l'ambiance... « michetaire ».

D'un ton enjoué, Thomas LePain nous demande **si Final Fantasy XI a une ch'tite chance de se faire une place dans l'univers impitoyââble du MMORPG.** Nous lui répondrons qu'après avoir fatalisé les nuits de la moitié de la rédac' (vive la version PC, avouons !), le titre de Square Enix cartonne ! En cumulant les abonnés PC et PS2, **ce serait actuellement le second MMORPG le plus populaire in ze world.** Voire la galaxie.

Il est marrant Romain Alphonsi. Même qu'il se pose de vraies questions, genre **« si Jean Reno prêtera son visage dans Onimusha 3, pourra-t-on aussi entendre sa voix ? »** Grand drame, Capcom, un peu short financièrement, a préféré rendre **le personnage « un peu » muet, mais très loquace.** Un coup dur pour Romain...

Au taquet, **Timothée ZoulouX s'étonne de ne pas avoir aperçu le très exubérant Tetsuya Nomura** (chara designer des FFVII à X) sur la photo de famille des créateurs de Final Fantasy XII. Remarquez, rien d'illogique, le gars Nomura est out dans l'histoire ! **C'est Akihiko Yoshida qui le remplace avec classe.** Ça laissera du temps à Nomura pour changer de couleur de cheveux. Faaace !

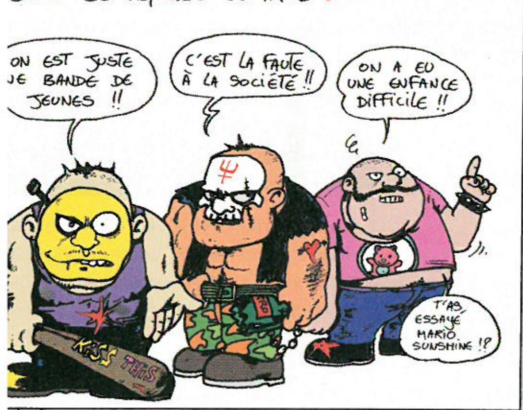
Salut à toi Tatiana, toi venue de la noble toundra pour illuminer notre courrier ! C'est avec ferveur et des étoiles plein les yeux que tu nous parles d'une vidéo que tu aurais vue sur le Net : **un record incroyable où un joueur supra zen finit Super Mario Bros 3 en 11 toutes petites minutes !** Oui, c'est beau... mais c'est faux ! **Un fake, certes impressionnant, mais de la pure tricherie quand même.** La vidéo aurait été enregistrée au ralenti et avec moult sauvegardes bien foutues. En revanche, ce qui est vrai c'est que le gars en question s'est pris la tête pour apprendre par cœur tous les timings, tous les emplacements de sauts et ça, ça reste ouf ! Il mérite donc tout de même un demi-riiispect !



LUDO-NUMÉRIQUEMENT VÔTRE...

Quel talent ! La rubrique « Ludo-numériquement vôtre » vous permet, chaque mois, de prendre la parole. Rappel du principe : il vous suffit juste de griffonner fébrilement un petit texte (400 mots maxi !) sur « ce que vous voulez » ! Un souvenir fort lié à un jeu, à son époque, un poème, un coup de gueule, un gros délire (genre le début d'une histoire romancée). Ce mois-ci, nous avons laissé la place à l'œuvre de l'incroyable Falka Alexander Adam, créateur d'un roman d'un genre nouveau intitulé : *Joypad vs Le DesTin* ! Voici donc les deux premiers actes d'une longue épopée « michtique ». Ça vaut l'détour...

côté e-mail



SONY MAÎTRE DU MONDE ?

From : DenDen de Gwada
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : C'est beau, et alors ?

Salut la rédac', j'ai lu que la PS2 avait définitivement gagné la guerre des consoles avec ses 60 millions d'unités vendues. Je suis très content pour Sony et ses bénéfices, mais avec une architecture technique légèrement en dessous de ses concurrentes, les jeux PS2 continueront-ils à satisfaire autant les joueurs ?

Pour faire simple, voire simpliste : oui, la PS2 a pris une telle avance quantitative sur ses concurrentes qu'il lui sera impossible d'être devancée sur cette génération de consoles. En somme, pour les patriotiques de la PS2, oui, votre console aura « gagné » la guerre des consoles 128 bits. Mais rien ne sert de fanfaronner, déjà parce que ça ne rime à rien, et ensuite parce que Sony en est conscient : la riposte de Nintendo et de Microsoft s'annonce particulièrement sérieuse. En ce qui concerne la seconde partie de ta question, certains titres à venir en exclusivité sur PS2 s'annoncent tout simplement exceptionnels (Final Fantasy XII, Gran Turismo 4, Metal Gear Solid 3). Les créateurs savent désormais puiser le maximum des capacités de l'Emotion Engine et réalisent de vraies prouesses. Les gros blockbusters devraient donc arriver en 2004 et début 2005. Après, tout est plus flou.

LA VIOLENCE DANS LES JEUX

From : Romain Nikemji
To : redacpad@futurenet.fr
Subject : Utopie ou réalité ?

Salut à toute l'équipe. Je vous écris pour vous faire part de mon sentiment sur les jeux vidéo violents. Notre média favori est touché de plein fouet par cet aspect de notre société et de notre nature. Mais les jeux vidéo rendent-ils réellement les joueurs violents ou agressifs ? Dans les jeux, il y a plusieurs sortes de violences, plusieurs degrés. Celui du héros qui est obligé de tuer pour sauver sa peau. Tuer des extra-terrestres, des zombies, tout cela est finalement assez enfantin et il est débile de croire qu'un joueur régulier de survival/horror, et autres jeux d'action, pourrait devenir un psychopathe en puissance ! Pourtant, une autre forme de violence me dérange plus. C'est celle où l'on force un joueur à commettre des actes de barbarie gratuits. Ainsi, je tenais à lancer un coup de gueule contre des éditeurs tels que Take 2 et Rockstar qui usent et abusent de la violence gratuite dans leurs titres... uniquement pour faire vendre. Le dernier exemple en date se nomme Manhunt que j'ai découvert par hasard sur la couverture d'un magazine qui mentionnait en blanc sur fond rouge : « Manhunt, une violence inouïe » ! Ce que j'ai découvert m'a poussé à écrire cette lettre et à dénoncer certaines choses. Je trouve inacceptable que de tels jeux soient en développement. Je suis un fan de jeux vidéo comme vous, et je défends mon média favori contre ceux qui l'attaquent en disant qu'il rend violent. Mais quand de tels jeux apparaissent, je manque d'arguments...



La violence fait vendre, oui. Et inutile de chercher à savoir si c'est moral tout ça, c'est un peu la vie. L'homme est un loup pour l'homme, il aime la violence. Après, on peut « apprécier » sans forcément être violent. Ça a l'air compliqué comme ça, mais c'est de la bio intrinsèque. Certains te traiteront donc de vieux réac'. Nous préférerons te renvoyer à notre test de Manhunt (Joypad 137) dans un premier temps, puis clarifier une situation dans un second. Tout ce qui est nouveau, tout ce qui attire a été un jour ou l'autre diabolisé. Hier, c'était le cinéma, puis la télévision, puis les Beatles & Co, puis les Musclés (remarquez, pour les Musclés...), aujourd'hui ce sont les jeux vidéo. Preuve aussi que ce média devient si important dans notre société qu'il interpelle ceux qui ne le connaissent pas vraiment. Pourtant, dans le fond, tout est question d'éducation. Le jeu vidéo possède différents visages, allant du sympathique défouloir à l'aventure captivante, voire touchante et non violente, tel le fabuleux ICO... D'autres titres proposent des univers bien plus glauques (Resident Evil, Silent Hill, Manhunt, etc.). Des productions réservées à un public averti, adulte (les normes PEGI devraient être prises plus au sérieux). Oui, voir un gamin de 10 ans s'essayer à GTA est choquant. Aux parents de prendre leurs responsabilités, de s'intéresser à ce qui amuse leurs enfants quitte, si le besoin se fait sentir, à supprimer le divertissement mal adapté. Désormais, et c'est ce qui fait la richesse de notre passion, tous les « jeux » ne sont pas à mettre entre toutes les mains. À chaque âge ses plaisirs. Mais n'oublions pas qu'il s'agit avant tout de « jeu ». Quand j'étais petit, j'avais un flingue à pétard et je tuais mes cousins indiens. Ça ne choquait personne, et pourtant « j'agissais » arme au poing, et non par l'intermédiaire d'un écran ! Alors ne confondons pas tout.

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT

SERVICE ABONNEMENT
BP 50002 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 03 28 38 52 39
e-mail : abonnementsjoypad@cba.fr

LES ADRESSES MAIL (COMPLIMENTS OU INSULTES)

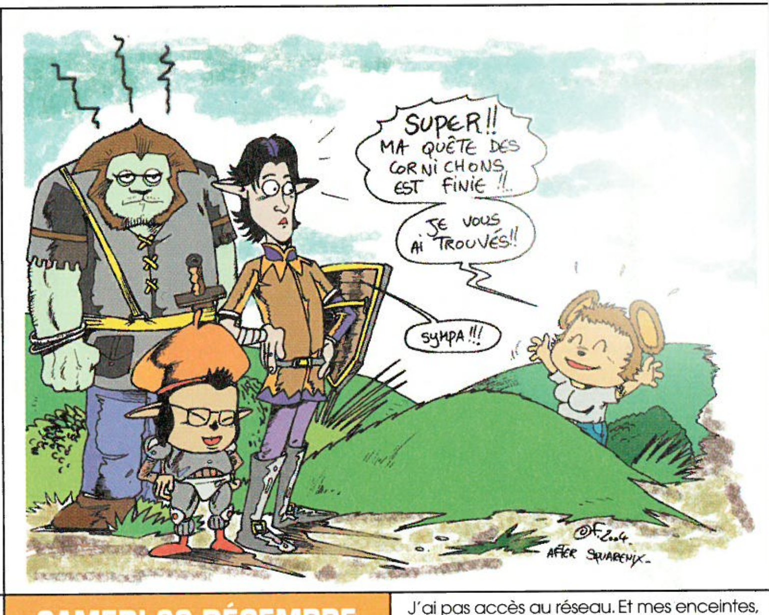
Rédaction : redacpad@futurenet.fr • Teckos : teckhao.tea@futurenet.fr
Gollum : julien.chieze@futurenet.fr • Karine : karine.nitkiewicz@futurenet.fr
Plume : plume@futurenet.fr

POUR NOUS ÉCRIRE, ATTENTION NOUVELLE ADRESSE

Joypad – Courrier des lecteurs – 101-109, rue Jean-Jaurès – 92300 Levallois-Perret

Joypad mode d'emploi

Chamboulée par l'arrivée de FFXI, la rédac' entre dans une nouvelle dimension. Les « FFistes » élaborent un langage étrange. C'est aussi l'époque des migrations. À l'instar des petits zozios, certains décident de voler de leurs propres ailes. So long folks...



MERCREDI 10 DÉCEMBRE

>>>>> 14 : 30

Pensif, le regard dans le vide, Julo lâche à la cantonade : « C'est fou ce qu'on peut s'habituer à vivre avec son PC en fait, les habitudes que l'on acquiert avec lui... Parce que le mien, là, il vient de lâcher alors que je voulais installer FFXI. »

VENDREDI 12 DÉCEMBRE

>>>>> 12 : 20

Julo a réglé ses problèmes de PC. Il s'est lancé à corps perdu dans FFXI. Plume fait également partie de l'aventure. Ils commencent à parler un dialecte space.

SAMEDI 13 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 02

Teck envoie un SMS à Julo : « Je vais m'acheter FFXI ! »

>>>>> 15 : 03

C'est en fait Karine qui reçoit le SMS : « Ça y est, toi aussi tu as succombé à la secte FFXI ! »

>>>>> 15 : 07

Interloqué, et n'ayant pas conscience de son erreur de destinataire, Teck envoie un SMS à Karine : « Mais comment t'es au courant toi ? »

>>>>> 15 : 12

SMS de Karine : « Je lis dans les pensées... »

LUNDI 15 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 53

Plume, Teck et Julo se racontent leurs dernières aventures en réseau. Teck : « Vous avez fait la quête avec les cornichons ? Et les pendentifs de Yagudo, ils servent à rien ! » Julo : « C'est un truc essentiel dans le crafting. Tu peux les vendre. » Karine leur fait remarquer qu'ils commencent à employer des mots bizarres.

>>>>> 16 : 21

« Et c'est bien précisé quand tu lances le jeu : l'univers de Vana'Diel est très prenant, n'oubliez pas votre famille, vos amis, c'est ce qui compte le plus ! », lance un Julo hilare.

MERCREDI 17 DÉCEMBRE

>>>>> 18 : 17

C'est l'époque bénie des calendriers qui fleurissent dans les magazines de fin d'année, le genre de ceux qu'apprécient les camionneurs et la gent masculine en général. Angel : « Mareva, j'la trouve trop bien de chez trop bien, tu vois ? » Plume et Julo acquiescent. Angel : « Mais entre Mareva et Uma Thurman, moi j'préfère Uma. » Plume et Julo : « Ah non ! Mareva ! »

JEUDI 18 DÉCEMBRE

>>>>> 19 : 20

Alors qu'il tente d'imprimer pour la quatrième fois en moins de cinq minutes le planning de son voyage de presse, Julo scrute dubitativement l'imprimante : « Elle marche pas ou quoi ? » La machine émet pourtant le son caractéristique de l'impression d'un document.

>>>>> 19 : 24

Julo se poste devant l'imprimante et demande à Karine de lancer l'impression. Un cri de joie remplit la salle. Julio vient de percer le deus ex machina : « Ah put... ! En fait les feuilles elles sortent de l'autre côté ! Derrière l'imprimante ! » Une belle victoire de l'homme sur la machine qui se produit dans l'indifférence générale...

SAMEDI 20 DÉCEMBRE

>>>>> 22 : 54

Resto japonais dans le XVIIe. Willow se remémore un voyage de presse effectué avec Julo à Los Angeles : « On était dans l'hôtel le plus hype de L.A. Y avait plein de gens connus mais qu'on connaissait pas ! »

LUNDI 22 DÉCEMBRE

>>>>> 15 : 40

Notre directeur d'édition fait irruption et demande qui sera présent le 24 décembre au matin, soit un mercredi. Une tête émerge de derrière un écran : « C'est jeudi mercredi matin ? » Il s'agit du très aware Teck.

MARDI 23 DÉCEMBRE

>>>>> 12 : 50

De retour d'un voyage en Angleterre, Karine confirme à Angel la folie Beckham qui sévit là-bas : « Y avait même une émission qui détaillait chaque partie de son corps. Ensuite un mec analysait chaque action de Beckham au millimètre près. » Angel, rêveur : « Ils ont tout compris les Anglais... »

VENDREDI 26 DÉCEMBRE

>>>>> 17 : 45

Espagne, terre aride mais férue de rythmes chaloupés. Avec cette modestie innée qui le caractérise, Angel annonce qu'il déchire tout à Donkey Konga : « C'est comme ça. » Le pire, c'est que personne n'a réussi à battre son score : 140 000 points.

LUNDI 29 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 22

Angel se bat depuis une heure contre un PC récalcitrant. La patience légendaire de l'Ibérique est mise à rude épreuve : « Put... ! Qui a touché à mon PC bordel ? J'ai pas accès au réseau. Et mes enceintes, marchent plus ! » Après quelques rugissements dignes d'un matador surexcité, Angel réalise qu'elles n'étaient pas allumées.

MARDI 30 DÉCEMBRE

>>>>> 21 : 19

Angel, Aymeric et Karine cherchent la Porte de Champerret. Aymeric, vénérable conducteur : « C'est celle-là » Angel, soudain saisi d'un regard doux plein de sollicitude, lance d'une petite voix fluette : « Quoi ? LNA, où ça LNA ? » Karine : « Non, elle est pas là LNA, elle est en Angleterre avec Julo. L'Ibérique se drape dans sa dignité pour camoufler ce moment de faiblesse : « Le pire c'est que vous allez tout balancer à Julo et LNA. » Karine : « Je suis pas comme ça Angelo, tu le sais bien ! »

MERCREDI 31 DÉCEMBRE

>>>>> 18 : 10

Teck s'apprête à prendre congé et à se préparer pour un réveillon de folie : « Bon ben on se voit après-demain les gars ! » Julo : « Hein ? Pourquoi après-demain ? On travaille pas demain ? »

VENDREDI 2 DÉCEMBRE

>>>>> 16 : 40

Singstar Pop, le karaoké de Sony, débarque à la rédac'. Plumo et Karine se lancent dans une battle torride sur une chanson d'Avril Lavigne, dont la plastique ne laisse pas Angel insensible : « Aah, j'avais réussi un tricks à 3 500 points là et j'ai pas réussi à le poser à cause d'elle... »

>>>>> 16 : 50

Plume surpasse Karine sur la chanson d'Avril Lavigne et n'en peut plus d'extase. Karine : « Je dois pas avoir le pantalon assez serré pour chanter, j'atteins pas les aigus aussi bien que Plumo. »

The Game Every Day !







Le Seigneur des Anneaux
Le retour du Roi
54€



Les Sims
Permis de Sort
56€

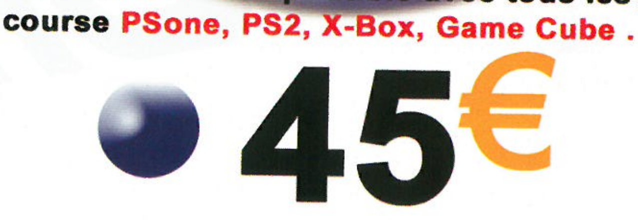
Counter Strike
54€



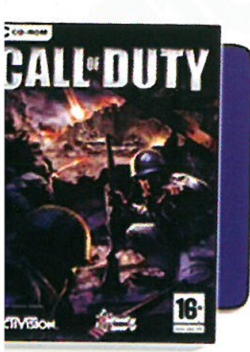
Mission Impossible 2
Opération SURMA
57€



Le nouveau volant **Cruiser Whell** offre un contrôle précis et des fonctionnalités avancées. Le revêtement caoutchouc et le pédalier compact permettent de piloter confortablement. Les controles de vitesse sur les côtés sont particulèrement utiles pour les simulations de Formule 1.
Il dispose de boutons entièrement analogiques avec 256 points de pression et d'un volant tactile et ergonomique pour des heures de jeu confortables. Comp--atible avec tous les jeux de course **PSone, PS2, X-Box, Game Cube .**

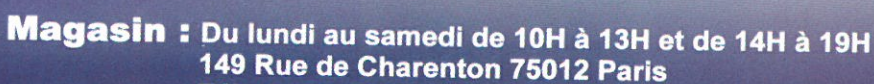


45€



Call of Duty
47€





Magasin : Du lundi au samedi de 10H à 13H et de 14H à 19H
149 Rue de Charenton 75012 Paris
Tél : 01.53.33.89.90 Fax : 01.73.41.83.77